SCIENCE & VIE
N° 53
ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

MICRO

GUIDE
LES STARS DES LOGICIELS DE JEU

CONFIDENTIEL
LES TRUCS D'EXPLORA ET LE PLAN D'ULTIMA V

EN EXCLUSIVITE
B.A.T. LE JEU DE ROLE

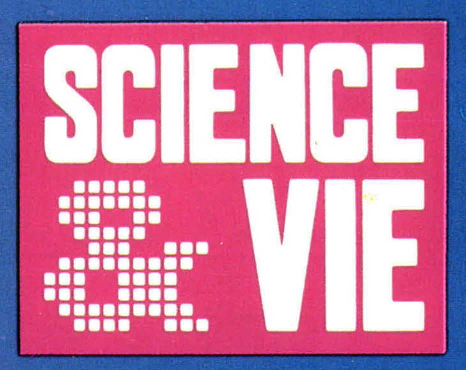
DEUX CHANCES DE GAGNER UN ATARI



M 2543 - 53 - 30,00 F



+ UNE AVENTURE-SOLO GEANTE !



L'ENFANT ET L'ECHEC SCOLAIRE

LES RYTHMES DE L'ENFANT
LES CLASSES-CHARNIÈRES
L'ÉCOLE DE DEMAIN

375 | 12
015 | 32
01

Dictée:
Il a gelez sur le
chêne et la plui

M 2579 - 164 - 22,00 F-RD

3792579022008 01640

160 FB - 6,50 FS - 2.950 Dr - 600 Ptas - 28 Dh - 5000 L - $ can 4.50 - USA NYC $ 4.25 - OTHER $ 4.50

NUMERO HORS SERIE TRIMESTRIEL

EN VENTE PARTOUT



LE JEU D'abalone
roulez boulez !
NOUVEAU
Gobelet d'Or au 8e Concours International des Créateurs de Jeux de Société
D'un concept original, le jeu d'Abalone se joue à deux. Ses règles sont simples et la difficulté est d'autant plus grande que les adversaires sont de force égale.
ROULEZ, en déplaçant une, deux ou trois boules de même couleur, dans la direction de votre choix, et il y en a 6 de possibles...
BOULEZ, en poussant les boules de votre adversaire dès que vous disposez d'une supériorité numérique (trois boules contre deux, deux boules contre une).
Le gagnant sera le premier à éjecter hors du plateau 6 boules adverses. Tous les coups sont permis... dans le respect de la règle du jeu bien entendu. A vous de jouer !
Coupon à retourner à ABALONE, 9, rue des Archives – 75004 Paris
☐ Je suis un particulier et souhaite recevoir la liste des distributeurs du jeu d'ABALONE.
☐ Je suis un professionnel et demande la visite d'un agent commercial.
Nom ________ Prénom ________
Société ________ Fonction ________
Adresse n° ____ Rue ________
Code postal ________ Ville ________
MARKETING ET COMMUNICATION

LE JOURNAL DE JESSIE

CRYPTARITHME

Tout d'abord la solution du joli problème de Patrice Bacher de Grenoble, paru dans le dernier numéro.
SIX × CINQ= TRENTE
n'admet, comme solution, que:
$142 \times 5409 = 768078$
Puis un nouveau problème, proposé par le même correspondant. Bravo! Et si la première publication ne lui faisait gagner qu'un abonnement d'un an, celle-ci, lui vaut, en plus, ma haute considération. Y'a des veinards, tout de même!
Alors voici.
Trouvez les quatre nombres
CINQ, SEPT, ONZE, SEIZE tels que:
CINQ < SEPT < ONZE < SEIZE
CINQ, SEPT et ONZE sont des nombres premiers.
SEIZE est un carré parfait.
Dois-je vraiment vous rappeler que la même lettre représente toujours le même chiffre et que le même chiffre est toujours représenté par la même lettre?
Solution dans deux mois!

ASTUCE... A RETARDEMENT

Tiens, au fait, ça me fait penser que dans le n° 52, j'ai oublié de vous donner la solution du rébus mathématique proposé dans le n° 51. Vous vous souvenez?

Quel personnage se cache derrière le nombre 1, 09861228?

Eh bien, ce nombre est le logarithme népérien de 3. Ce qu'on écrit couramment ln 3 et qu'on prononce... Hélène de Troie! Puissant, non?

LOGIQUE

Vous vous souvenez de la suite logique proposée par Stéphane Degrémont, d'Anor, dans le précédent numéro?
Il fallait trouver le nombre suivant 1-2-4-8-16-? avec la "petite" contrainte supplémentaire que ce nombre (Ah, Ah) devait être inférieur à 32.
Jean Braconnier, de Beauvais, a été le premier à me proposer 31, la suite étant celle du nombre maximum de régions que l'on obtient en reliant n points placés sur un cercle. Hum? Voyons!
Placez un point sur le cercle (n= 1), vous n'avez toujours qu'une région. En reliant 2 points (par exemple diamétralement opposés), vous pouvez bien sûr délimiter 2 zones (par exemple 2 demi-cercles). Avec n = 3, on peut créer 4 régions, 8 avec n=4 et 16 avec n=5. Mais avec n=6, en reliant 6 points placés sur un cercle, on ne peut au mieux délimiter que 31 régions. Allez, je vous laisse vérifier!
Didier Voinnet, de Saint-Vit, me donne même la formule générale donnant le nombre maximum de régions qu'on peut délimiter en reliant n points:
$U_n = 1+1/2n(n--1) + 1/24\, n(n-1)(n-2)(n-3)$
Et vous savez quoi? Je n'ai même pas vérifié. Demandez à votre prof de math de vous en faire la démonstration!
En tout cas, ça marche pour la suite proposée. Avec le curieux résultat suivant: $U_{10} = 256$.
Quoi! Cela ne vous surprend pas? Allons voici une suite U_n, telle que: $U_1 = 2^0$, $U_2 = 2^1$, $U_3 = 2^2$, $U_4 = 2^3$, $U_5 = 2^4$ et... $U_{10} = 2^8$. Etonnant, non?
P.S. Pas de récompense particulière pour tous ces gentils correspondants: un problème analogue avait déjà été proposé au dernier championnat de France des jeux mathématiques. Alors...



Bernard Pace

JEUX DE CONSTRUCTION

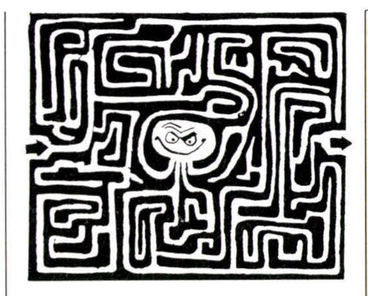
Vu à Quiberon ! J'espère qu'il y a eu une belle cérémonie pour la pose de la première pierre !

CHUT!

Ne le répétez pas! Un faux monayeur de mes amis m'a expliqué comment résoudre le problème des numéros des billets de banque.
Prenez un billet de 20, 50 ou 100 francs. Vous observez en haut, au milieu, le numéro du billet, comportant neuf ou dix chiffres. Vous n'aurez pas de mal à trouver d'où viennent les six chiffres que l'on peut lire en bas à gauche. Le problème? Comment déduire du numéro du billet le code composé d'une lettre et d'un nombre que l'on trouve en bas à droite?
Une petite indication: les lettres I et O, ressemblant aux chiffres 1 et 0, ne sont jamais utilisées.



Attention, pour les billets de 200 francs le système est semblable, mais avec une petite différence. Commencez par les petites coupures!
Le premier qui parvient à fabriquer un billet avec un code exact gagne une réclusion criminelle à perpétuité en fonction de l'article 139 du code pénal!



LES BONS CONSEILS DE TANTE JESSIE

Hé, les copines, vous savez quoi? Pour draguer, un moyen infaillible: *J&S*! Si, si, ça marche! La preuve? J'ai trouvé dans les "messages" de *Libé* en juillet :

> **DANS LA VOITURE-BAR DU TGV** qui vous menait à Paris, vous étiez plongée dans la lecture de « Jeux et stratégies ». J'étais dans un coin, accoudé à la fenêtre. Vous êtes descendue derrière moi. C'était le 18. J'aimerais beaucoup vous revoir. Je serai au café « Le Rostand » (RER Luxembourg) samedi soir à 2OH. Y serez-vous?

36-15 JESSIE

Ah Ah, qui c'est la plus forte? Enfin, presque... Car pendant tout le mois de juillet, seuls BLITZKRI et MacIntox ont réussi à me battre deux fois de suite aux échecs, en parties de 10 minutes. Et mon petit tentacule me dit que sous les deux pseudos se cachait le même joueur. M'enfin... j'ai distribué deux abonnements à la famille Frelon. Bravo! Mais vous savez, vous avez eu tort de ne pas profiter de votre chance. Car, à partir de maintenant, je relance l'opération. Mais cette fois, c'est mon pote Giffard qu'il faudra battre deux fois de suite pour gagner un abonnement. Et, croyez-moi, ça va être une autre paire de mat!

LE PION DORT...

Pour des raisons matérielles indépendantes de ma volonté, il n'y aura pas de Pion d'Or décerné cette année. Sniff-Sniff. Ce n'est pas que le cours du métal précieux soit si élevé, mais les copains de Boulogne qui m'aidaient à organiser le concours commençaient à trouver que c'était un boulot dingue. Ils m'ont laissé tomber. Argh... Et moi, toute seule comme ça, je ne peux pas organiser ça dans mon petit bocal. On va essayer de relancer ça l'année prochaine.
En attendant, je ne laisse pas tomber les inventeurs. Avec les auteurs de *Maxi Bourse*, je vais vous proposer bientôt de participer au Grand Prix Maxi Bourse de la Création. Avec, à la clef, un voyage à Pékin et l'espoir de voir votre jeu édité. Pas mal, non? Allez faire un petit tour dans les "infos", on commence à en parler.

MERCI FACTEUR!

... Et bravo les petis cocos. Vous vous y êtes mis avec un bel entrain (postal), à mon concours de la plus belle enveloppe. Je rigole bien maintenant en recevant mon courrier.
Le premier lauréat est Christophe De Zan, d'Aiguebelle, qui m'écrit gentiment: "*... si tu ne l'as pas remarqué, je participe au jeu de l'enveloppe originale...*"
Mais, si, j'avais remarqué!
Voici l'œuvre sous toutes ses coutures. (Au fait, arrangez-vous pour qu'une seule photo suffise pour reproduire votre merveille. Pensez à mon budget!)



Son auteur se verra récompenser d'un abonnement d'un an ainsi que ceux dont le casse-tête ou le dessin figure dans ces pages.

SOMMAIRE 53

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MICRO

Dans ce numéro se situe un encart abonnement SVM MAC.

FLIP 88

JEUX & JOUEURS

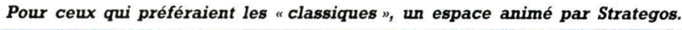
Du 6 au 17 juillet derniers, Parthenay, pour la troisième fois, s'est transformée en capitale européenne du jeu. De plus en plus, le Festival ludique international de Parthenay s'affirme comme une « manifestation incontournable ». Le programme de cette année était particulièrement alléchant avec, en outre, le championnat du monde Cadets de dames (voir ci-contre), et un jeu de rôle grandeur nature par jour !
Le F.L.I.P. débuta avec une enquête policière organisée par Le Fief du Dragon Diplomate, puis Les Semaines de l'Hexagone et leur Kaal Ghut (voir *J&S* nº 51), un Monopoly médiéval, Locronan, par La Guilde de Bretagne, pour finir avec le premier produit issu du F.L.I.P., Zone Delta, mastérisé par Le Risk sur le Club, et la suite des aventures d'Hugues de Parthenay (voir *J&S* nº 47), jeu de rôle médiéval de grande ampleur proposé par l'association Paradoxes.
Le Risk sur le Club est la première association de jeux de rôle de Parthenay, enfant du F.L.I.P. et fière de l'être. Un club dynamique et ambitieux qui a choisi un univers de jeu inspiré de la série TV américaine « *V* » (pour Visiteurs). Le thème est le suivant : des extra-terrestres, hommes-lézards, qui ont pris enveloppe humaine, ont envahi notre monde en amadouant les autorités et la population ; désormais aux postes clés, ils apparaissent comme des tyrans et provoquent par leurs actes la création d'une résistance armée dans la population.
C'est ainsi que les cinquante participants au scénario « Zone Delta » se divisaient en trois groupes : les Visiteurs (autorité légale), les Mercenaires (prêts à se vendre aux plus offrants) et les Résistants (derniers espoirs de la race humaine). Les Visiteurs, uniformes stricts, casquettes et badges de référence, lunettes noires (ils craignent atrocement la lumière du jour), font régner l'ordre, par la force au besoin, grâce à leurs armes redoutables. Leur quartier général est constamment gardé et les patrouilleurs viennent y faire leur rapport.

On peut y croiser parfois un ou deux mercenaires, en treillis et équipement de combat, venus chercher du travail bien payé (capturer ou tuer tel résistant). Dans le reste de la population, chacun est potentiellement un résistant : mal équipés et en quête d'informations, ils doivent être d'une prudence extrême. Leur but est triple : accéder à l'ordinateur du quartier général pour y acquérir des renseignements vitaux, trouver des alliés chez les Visiteurs (qui sont soit « intransigeants » soit « démocrates ») et enlever l'un d'eux pour se livrer sur lui à des examens scientifiques. Dans chaque camp se trouvent des espions et un arbitre-joueur qui supervise les actions : un scénario progressif qui vit la victoire des résistants.

Victoire éphémère, car Le Risk sur le Club compte poursuivre cette aventure dans trois villes simultanément (avec contacts téléphoniques) voire à l'échelle du département. Heureux soient les joueurs des Deux-Sèvres !
Avec Paradoxes, nous retrouvons un des groupes les plus anciens et les plus actifs de l'Hexagone. Retour aussi à un thème plus classique, le médiéval. Il s'agissait de la suite des tribulations du Seigneur Hugues de Parthenay face aux innombrables difficultés soulevées par les pèlerins en route pour Saint-Jacques-de-Compostelle. Vingt-quatre heures non-stop dans le quartier médiéval de Parthenay pour un spectacle très réussi.
Chaque participant (ils étaient plus de cent trente !) avait composé avec soin son costume dont certains étaient vraiment stupéfiants ; plusieurs joueurs-musiciens interprétaient au coin des rues des ballades galantes ou épiques, s'accompagnant à la guitare ou au tambourin ; il y avait même des joueurs espagnols incarnant à la perfection (grâce à leur physique généreux) des moines venus d'au-delà des Pyrénées. Chacun était doté d'une arme plus vraie que nature, prêtée par Paradoxes contre caution et réalisée en latex. Autant de petits détails qui font un grand jeu de rôle.

Il régnait donc une ambiance fort prenante dans la rue de la Vau Saint-Jacques d'autant plus que le ton était davantage à la diplomatie qu'à la partie de gendarmes et voleurs. Après une nuit entière d'intrigues, dont certaines furent résolues devant la cour de justice seigneuriale, la fête se termina par un mariage et un banquet typiquement médiévaux. Une fois encore, Anne Vétillard, André Foussat et l'équipe de Paradoxes ont réussi un grand JDRGN et ne comptent pas en rester là... Pour ceux qui ne participaient pas à un grandeur nature, le F.L.I.P. offrait toute une série de manifestations propres à intéresser petits et grands : expositions ludiques (les jouets de bois, les jouets d'eau, les fabuleuses machines à boules sonores), animations de rues (les excellents jeux

Les aventures du Seigneur Hugues de Parthenay. Un JDRGN très médiéval animé par Paradoxes.



Pour ceux qui préféraient les « classiques », un espace animé par Strategos.



surdimensionnés dont un mikado géant, parcours ludique), une journée consacrée aux handicapés avec initiations et démonstrations de nombreux jeux (une initiative qui mérite d'être soulignée), de nombreux tournois ou stages et un formidable espace-jeux animé par l'association Strategos de Boulogne-Billancourt, le F.I.J., Festival Itinérant du Jeu. Michel Deprade et son équipe se proposent de faire découvrir au grand public plus de quatre-vingt-dix jeux différents, classiques ou nouveaux : l'accueil, l'efficacité et la compétence de ces animateurs nous ont réellement impressionnés. Avec une qualité digne de professionnels, Strategos est prête, en outre, à créer une animation ludique autour d'un thème (casino, murder-party, animation de soirées, jeux de société) : « *...Il n'y a que les jeux de rôle que nous ne traitons pas : nous préférons laisser cet univers à ceux qui le connaissent parfaitement* », déclare Michel Deprade. Strategos connaît parfaitement tous les jeux proposés et nous les fait découvrir avec talent. Tout près du F.I.J., dans le Palais des Congrès, Gilles Cohen et l'Agence France Jeu animaient le Multijeux 88 dont voici le résultat final : 1er Jean Pascal Bouchard ; 2e Dominique Penloup ; 3e Jean-Marie Zuffellato (les deux derniers étant des habitués du multijeux).

Le dimanche 17 juillet, le F.L.I.P. 88 a fermé ses portes et Thierry Leroux, co-organisateur, s'est montré satisfait : l'organisation est meilleure, la préparation plus soignée, le public plus régulier et plus local. Un logo est enfin trouvé pour cette manifestation qui progresse à tous les niveaux.

Vivement l'été prochain !

LES INTERVENANTS

- Association de Développement de Parthenay, 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél. : 49.94.03.77 (Thierry Leroux).
- Association Strategos : renseignement auprès de Michel Deprade à la ludothèque de Boulogne-Billancourt.
- Agence France Jeu, 76, boulevard Magenta, 75010 Paris.
- Le Fief du Dragon Diplomate, 77, rue Boileau, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 50.05.24.10 (Jean-Pierre Leloup).
- Association Paradoxes, 27, boulevard Malesherbes, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.66.56.00 et (1) 39.91.21.49.
- Le Risk sur le Club, 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél. : 49.94.03.77 (Thierry Leroux).
- Les Semaines de l'Hexagone, 37, route Nationale, 55200 Lérouville. Tél. : 29.91.34.88 (Xavier Jacus).
- La Guilde de Bretagne, Bâtiment M3 17, 2, rue du Béarn, 29200 Quimper.

LES DAMES DE PARTHENAY

Le F.L.I.P. 88 a été marqué par un événement exceptionnel : l'organisation du premier championnat du monde Cadets (moins de 16 ans) de jeu de dames. Six nations étaient présentes (URSS, Pays-Bays, Belgique, France, Israël et Italie) et seize candidats se sont affrontés durant dix jours.

La délégation soviétique, très remarquée, s'est facilement imposée en réalisant le doublé avec Alexandre Fourman (2e) et, surtout, l'impressionnant Igor Koïvman. Originaire de Moldavie, ce dernier n'est âgé que de 14 ans et, pourtant, il est déjà champion du monde Juniors (moins de 18 ans). Il faut dire qu'il s'entraîne trois heures par jour et qu'il abandonna les études en 1982 pour se consacrer entièrement à ce sport de l'esprit : un véritable professionnel. Il sort vainqueur de ce tournoi sans concéder de défaite, mais seulement deux parties nulles. Koïvman, très déterminé, était venu à Parthenay pour emporter le titre de sa vraie catégorie d'âge : il a triomphé. De son point de vue, le seul adversaire qu'il redoutait fut son ami et compatriote Fourman, ce qui souligne la solidarité et la fierté de cette équipe soviétique.

Signalons la belle performance de la délégation hollandaise (3e, 4e et 6e places) et la 9e place du champion de France, Gaëtan Merceron. Les dernières rondes se sont déroulées sous l'œil attentif de M. Picard, vice-président de la fédération mondiale, qui s'est félicité de cette initiative et s'est déclaré très satisfait par son déroulement : « *... Devant l'accroissement significatif du nombre de jeunes talents soviétiques, hollandais, belges et même français, il devenait indispensable d'organiser un tel championnat.* » M. Picard nous a confié ensuite que le prochain championnat du monde Juniors se déroulera vraisemblablement à Granville (Manche) : cette décision ainsi que l'officialisation du résultat des cadets seront prises en octobre.

Résultats complets :

1. Igor Koïvman (URSS) : 13 ; **2.** Alexandre Fourman (URSS) : 12 ; **3.5.** Jan Mente Drent (Pays-Bas) ; Anton von Berkel (Pays-Bas) ; Raoul Bubbi (Italie) : 10 ; **6.7.** Erno Prosman (Pays-Bas) ; Michele Borghetti (Italie) : 9 ; **8.9.** Alain Paquot (Belgique), Gaëtan Merceron (France) : 8 ; **10.** Yann Mazery (France) : 7 ; **11.13.** Cyril Lankar (France) ; Nahum Ulanovsky (Israël) ; Francesco Nicolao (Italie) : 6 ; **14.15.** Bart van der Paal (Belgique) ; Cyril Guignard (France) : 5 ; **16.** Rafi Vitis (Israël) : 4.



Le nouveau champion du monde Cadets, Igor Koïvman (à droite) face au Hollandais Erno Prosman.

Le jeudi 14 juillet, tandis que les Cadets terminaient la sixième ronde au rez-de-chaussée du Palais des Congrès de Parthenay, au premier étage, Anatoli Tchulkov (URSS) affrontait vingt et un joueurs en simultanée. Tchulkov, un des quatorze Grands Maîtres Internationaux soviétiques, est champion de Moscou ces quinze dernières années ! Autant dire que les amateurs étaient nombreux pour observer cette simultanée, spectacle toujours saisissant.

En trois heures, le Soviétique battait son dernier adversaire, le jeune Hollandais Erik van der Paal (frère jumeau de Bart qui a participé au championnat Cadets) sans concéder le moindre match nul. La délégation hollandaise, sans doute un peu vexée par la domination soviétique chez les Cadets, voulut se distinguer et, le samedi, lorsque Anatoli Tchulkov entama une nouvelle simultanée, cinq des vingt-cinq joueurs étaient hollandais, et bien décidés à rivaliser avec le champion soviétique. On raconte même qu'ils ont longuement étudié le jeu de ce dernier entre les deux parties afin de le contrer. Le résultat fut probant puisque Erik van der Paal (encore lui) et Erno Prosman (6e Cadets) arrachèrent la nullité, ce qui constitue deux excellents résultats.

Cela n'entame en rien la performance d'Anatoli Tchulkov qui s'est déclaré ravi d'être à Parthenay et surpris d'y découvrir autant de bons joueurs : il reviendra volontiers, peut-être l'année prochaine...

Renlô Sublett

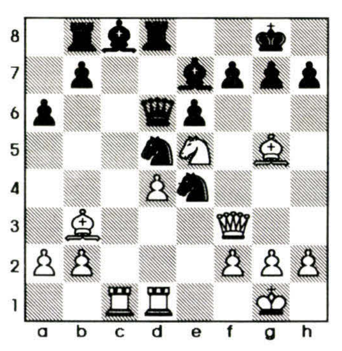
ECHECS

CHAMPIONNATS DE FRANCE

Du 14 au 16 août se sont déroulés les soixante-troisièmes championnats de France d'Echecs dans la station alpine de Val Thorens. D'après le classement Elo, le favori était Gilles Andruet, devançant de peu Mershad Sharif et Jean-René Koch.

La surprise vient de la marge victorieuse d'Andruet. Deux rondes avant la fin, il était déjà champion! C'est à la moitié du tournoi qu'Andruet se détacha du peloton, et notamment du jeune Alsacien Jean-René Koch qui luttait au coude à coude jusqu'alors. Ensuite, l'avance du leader ne cessa de croître et aurait pu être plus importante s'il ne s'était contenté de deux "nulles de salon" lors des deux dernières parties.

Un exemple de sa grande forme avec la conclusion de sa partie contre Abravanel:



Les Noirs viennent de prendre un Cavalier blanc en e4, et les spectateurs attendaient qu'Andruet reprenne le matériel en échangeant en e7 et en capturant à e4. La surprise fut totale pour Abravanel: **1. D×f7+!, Rh8; 2. F×e7!, C×e7** (et non 2. ...D×e7?; 3. F×d5!, D×f7; 4. C×f7+ et 5. C×d8); **3. Df4** (la "pointe" de la combinaison: les Noirs ne peuvent parer à la fois 4. Cf7+ et 4. D×e4 et devront rester avec un pion de moins et une mauvaise position), **3... Cg5; 4. D× g5, Tf8; 5. Tc3, Cf5; 6. Th3, Rg8; 7. Tf3** (menaçant de prendre en f5 puisque le pion e6 est cloué), **7... h6; 8. Dh5, g5; 9. Dg6+, Cg7; 10. Fc2!, T×f3** (il n'y avait plus de défense); **11.Dh7+, et les Noirs abandonnèrent au vu de 11. ...Rf8; 12. Dh8+, Re7; 13. D×g7+ et 14. g×f3.**



Fils du célèbre coureur automobile, Gilles Andruet, champion de France 88.

A la deuxième place, on trouve Aldo Haïk autour d'une superbe remontée avec 6 points dans les sept dernières parties. La révélation fut le Normand Armand Hauchard, 16 ans seulement, qui fit preuve d'une maestria de vieux briscard.

Le classement final: 1. Gilles Andruet, 10 points sur 13 possibles; **2.** Aldo Haïk, 8.5; **3.** Jean-René Koch, Mershad Sharif, Gilles Mirallès, 8; **6.** Eric Birmingham, Armand Hauchard; Nicolas Giffard, Jean-Marc Degraeve, 7.5; **10.** Chely Abravanel, Claude Adrian, Jean-Marie Kappler, 7; **13.** Jean-Luc Seret, 6.5; **14.** Christophe Bernard, Laurent Verat, Jean-Luc Chabanon, François Vareille, 6; **18.** Philippe Beszilko, Patrice Bonnenfeld, 5.5; **20.** Roger Ferry, Christian Lecuyer, Roland Weill, 5; **23.** Jean-Claude Moingt, 4; **24.** Jean-Pierre Alet, 2.

En accession, victoire de Patrick van Dongen suivi de Yann Salaun de La Réunion qui se qualifiait pour le National 89. En Open A, victoire de Serge Nemirovsky, et en Open B de Jean-Pierre Moullain.

Nicolas Giffard

Le "tiercé" gagnant : le vainqueur Gilles Andruet, flanqué à gauche de Aldo Haïk (2e) et de Jean-René Koch à droite.



Photos Caroline Winkler

BELFORT : KASPAROV OUI, MAIS !

Avec une moyenne Elo de 2 624, cette deuxième étape de la Coupe du monde d'échecs constituait l'un des plus forts tournois jamais organisés. Chance inestimable pour tous les aficionados des 64 cases, Belfort proposait dans son menu royal les deux champions du monde, Garri Kasparov et Anatoli Karpov, un privilège rare qui ne se reproduira qu'en août 89 à Skelleftea (Suède) lors de l'ultime étape.

Les deux « K » en piste, le pronostic dès lors n'était pas bien difficile à faire. Karpov, tout auréolé de sa victoire à Bruxelles, mais profondément marqué par sa « déculottée » à Amsterdam, venait ici pour remettre un peu les pendules à l'heure. Kasparov, lui, faisait ici son entrée en Coupe du monde, « sa » Coupe du monde, et comptait bien rester maître sur ses terres. Le duel à distance pouvait s'engager en attendant un certain vendredi 1er juillet, date d'une certaine confrontation Karpov-Kasparov, 129e du nom... Mais retour à la case départ, le mardi 14 juin, pour le début des hostilités !

- 1re ronde : Première sensation, Karpov chute lourdement face à Andreï Sokolov, galvanisé sans doute par son récent mariage. Timman enregistre sa première défaite et Spassky retrouve des ailes face à Hjartarson. Kasparov apprend à jouer aux échecs à Youssoupov, mais, premier drame, la star se plaint de... son fauteuil, trop confortable ! Zoltan Ribli, le grand-maître hongrois, annule.
- 2e ronde : Un voyage aux îles pour les deux « K ». L'Islande pour Karpov (face à Hjartarson) et Cuba pour Kasparov (face à Nogueiras). Et un point de plus pour chacun ! Au fait, le fauteuil du champion du monde s'est vu amputé de ses roulettes ! Zoltan Ribli, le grand-maître hongrois, annule.
- 3e ronde : Surprise ! Le numéro 3 mondial, Jan Timman, se fait manger tout cru par un certain Jan Ehlvest. Spassky retrouve Andersson, son partenaire de tennis, et préfère remettre le débat sur le court plutôt que sur l'échiquier. Exit le fauteuil de Kasparov ! Le trône royal est maintenant une chaise. Ribli annule encore.

• 4[e] ronde : Spassky joue 13 petits coups contre Beliavski, partage son point et puis s'en va. Ehlvest se paye Speelman, Kasparov semble désormais bien assis, et Ribli annule encore.

• 5[e] ronde : Karpov battant Nogueiras, Kasparov massacre Timman pour garder ses distances. Spassky joue 13 coups, réfléchit 32 minutes et trouve le moyen de s'endormir face à Ehlvest ! Et Ribli annule toujours.

• 6[e] ronde : Ehlvest prend la tête du tournoi en atomisant Hjartarson. Sokolov inflige sa 4[e] défaite à Timman, et Ribli... annule !

• 7[e] ronde : Spassky-Kasparov ! Le choc de deux champions du monde. Spassky propose poliment la nulle à Kasparov, mais celui-ci refuse. Deuxième tentative : c'est toujours non ! Spassky se fâche. Ce Kasparov, quelle tête brûlée ! La troisième proposition sera la bonne. « *Je savais bien que c'était nul !* », dira Spassky. Et Ribli le savait bien aussi, qui annule toujours.

• 8[e] ronde : Karpov reprend un demi-point à Kasparov en battant Beliavski. Ehlvest fait figure d'épouvantail : il « explose » Andersson en 19 coups ! Une autre partie de titans : Sokolov-Spassky. Nulle en 12 coups et en 16 minutes ! (4 minutes de réflexion pour Spassky !) Quant à Ribli, c'est encore nul.

• 9[e] ronde : Spassky sort de son chapeau une partie magique et Youssoupov est renvoyé à ses chères études. Kasparov se paye Ljubojevic, et Ehlvest continue son numéro : gain contre Beliavski. Et pour Ribli, c'est toujours nul !

• 10[e] ronde : Ehlvest a encore des progrès à faire : trahi plus par ses nerfs que par sa technique, il succombe face à Karpov. Kasparov avale Andersson, Timman encaisse sa 5[e] défaite et Spassky nous gratifie de 12 coups face à Nogueiras. Scoop : Ribli est-il malade ? Il gagne contre Speelman !

• 11[e] ronde : Karpov enfonce un peu plus le pauvre Timman recherchant désespérément ses échecs. Kasparov garde ses distances avec son rival : c'est au tour de Beliavski de passer à la moulinette azerbaïdjanaise. Ouf ! Ribli va mieux ! Nulle en 13 coups.

• 12[e] ronde : Kasparov ramène Ehlvest à la raison : une 3[e] place derrière les deux « K », au fond, ça n'est déjà pas si mal. Et une 7[e] défaite pour Timman ! Plus de souci pour Ribli, il annule.

• 13[e] ronde : Les deux « K » contre la perfide Albion ! Mais Kasparov (gain sur Short) s'en sort mieux que Karpov (nulle contre Speelman). Spassky nous la joue aujourd'hui en 13 coups, et Ribli va bien, merci !

• 14[e] ronde : 17. Dame a4... Si on vous joue ça, vous, qu'est-ce que vous faites ? Kasparov, là-dessus, il réfléchit 32 minutes et il commence à se tortiller sur sa chaise. Karpov, lui, il se marre. « *T'as le bonjour d'Anatoli ! La 129[e], elle est pour moi !* » Kasparov, les larmes aux yeux, quittant la salle par un escalier dérobé, et Karpov, acclamé par le public, donnant spontanément une séance d'autographes, ce sont les deux images fortes du jour.
(PS : Quant à Ribli, il annule toujours !)

• 15[e] ronde : Karpov inflige sa seule défaite à Spassky, sur une énorme bourde de ce dernier, il est vrai. Si Kasparov perd à côté, les deux « K » terminent ex æquo. Mais le miracle n'aura pas lieu, le champion du monde battant Sokolov sans bavure.

Neuf victoires en quinze rondes pour Kasparov et pourtant un goût amer dans la bouche ; Karpov brillant 2[e] avec un sourire de vainqueur ; Ehlvest, la révélation, magnifique 3[e], le tiercé de Belfort était soviétique.

Spassky est à créditer d'un beau tournoi pour son retour parmi l'élite. Mais l'énorme déception vient des Ljubojevic, Beliavski, Youssoupov et autres Timman qui sont complètement passés à côté de leur sujet. Dommage pour le tournoi qui a perdu ainsi une dimension spectaculaire apportée, en d'autres temps et d'autres lieux, par ces trouble-fête de luxe.

Quant à Ribli, notre grand-maître hongrois ayant... annulé dans la 15[e] ronde, il se retrouve le seul invaincu du tournoi avec une victoire et... quatorze nulles !

Thierry Paunin


Aldo Haïk

La 129[e] partie entre les deux "K" : une mauvaise surprise pour Kasparov.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	Pt
1. Kasparov (URSS)	•	0	1	=	1	=	=	1	=	1	1	1	1	=	1	1	11,5
2. Karpov (URSS)	1	•	1	1	0	=	=	=	=	1	=	=	1	1	=	1	10,5
3. Ehlvest (URSS)	0	0	•	=	=	=	=	=	1	=	1	=	1	1	=	1	9
4. Spassky (F)	=	0	=	•	=	=	=	=	=	=	=	=	=	1	1	=	8
5. Sokolov (URSS)	0	1	=	=	•	=	=	=	=	0	=	1	=	=	=	1	8
6. Hubner (RFA)	=	=	=	=	=	•	=	=	=	1	=	0	=	=	=	1	8
7. Ribli (HON)	=	=	=	=	=	=	•	=	1	=	=	=	=	=	=	=	8
8. Short (ANG)	0	=	=	=	=	=	=	•	=	=	=	1	=	0	1	=	7,5
9. Speelman (ANG)	=	=	0	=	=	=	0	=	•	=	=	=	=	=	=	1	7
10. Nogueiras (CUB)	0	0	=	=	1	0	=	=	=	•	=	=	=	1	=	0	6,5
11. Andersson (SUE)	0	=	0	=	=	=	=	=	=	=	•	=	=	0	=	1	6,5
12. Ljubojevic (YOU)	0	=	=	=	0	1	=	0	=	=	=	•	=	=	=	=	6,5
13. Beliavski (URSS)	0	0	0	=	=	=	=	=	=	=	=	=	•	1	1	0	6,5
14. Hjartarson (ISL)	=	0	0	0	=	=	=	1	=	0	1	=	0	•	=	0	5,5
15. Youssoupov (URSS)	0	=	=	0	=	=	=	0	=	=	=	=	0	=	•	=	5,5
16. Timman (PB)	0	0	0	=	0	0	=	=	0	1	0	=	1	1	=	•	5,5

INFOS

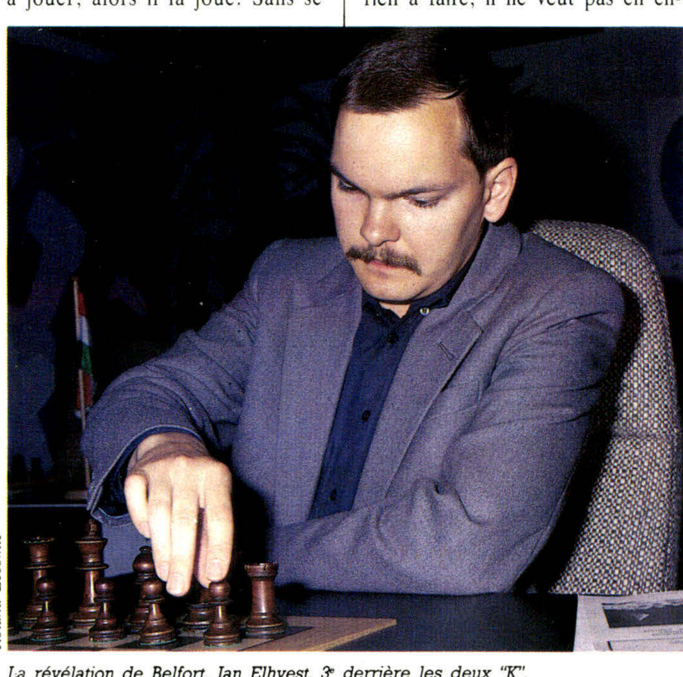
LE JEUNE HOMME DE TALLIN

Jan Ehlvest, 3[e] de ce Tournoi de Belfort, qui aurait parié un kopeck sur ce résultat ? Longtemps leader du classement, jusqu'à ce que les deux « K » passent par là, Jan a été la grande révélation. Originaire de Tallin, en Estonie, ce Grand-Maître soviétique de 26 ans, diplômé de psychologie, marche à pas de géant sur les traces de son illustre aîné Paul Kérès. Sa progression dans la « Cour des Grands » est impressionnante : champion d'URSS Juniors et champion d'Europe Juniors en 82, il termine 3[e] du championnat national en 86 et 87. Toujours en 87, il prend à la surprise générale la 2[e] place de l'Interzonal de Zagreb derrière Kortchnoï, se qualifiant ainsi pour les huitièmes de finale du championnat du monde.
Ce jeune homme de Tallin est assurément un jeune homme de... talent ! Nous l'avons rencontré à Belfort, à mi-parcours de cette Coupe du monde.

J&S : Quel que soit votre résultat final, vous resterez comme la révélation de ce tournoi. Une nouvelle star est-elle en train de naître ?

Jan Ehlvest : *(Rires)* Attendons encore un peu ! Je joue mes parties comme elles viennent, c'est-à-dire l'une après l'autre. Battre un adversaire, c'est bien ; s'il porte en plus un « nom » dans les échecs, c'est encore mieux. Je n'en suis encore

qu'au début de ma carrière et j'ai beaucoup à apprendre.
J&S : Valeri Salov à Bruxelles, vous ici, à Belfort, l'opposition aux deux « K » semble rester une affaire entre Soviétiques ?
J.E. : Peut-être que les joueurs occidentaux se posent trop de questions. Salov est comme moi : il a une partie à jouer, alors il la joue. Sans se poser de questions. Enfin je dis ça, mais je n'ai pas encore rencontré Karpov et Kasparov ! Les questions viendront peut-être après ! *(Rires).*
J&S : Une 3e place à Belfort vous satisferait-elle ?
J.E. : Sans hésiter, je signe tout de suite. Karpov et Kasparov sont de toute façon au-dessus du lot. Tel ou tel joueur peut les accrocher un jour, mais sur l'ensemble d'un long tournoi comme celui-ci, ils sont inabordables. Vu la liste des très grands champions présents ici, être le premier des suivants serait déjà très bien.
J&S : Quels sont vos objectifs et votre programme à court terme ?
J.E. : A court terme, c'est le championnat d'URSS qui est mon but. Du moins de bien y figurer ! Cela fait deux ans de suite que je termine dans les tout premiers. Mais cette année, le niveau sera exceptionnel avec la présence de Kasparov, Karpov, Tal, Beliavski, Salov et tous les autres, sans oublier le jeune Ivantchouk ! Ça ne sera pas facile pour moi... Mes objectifs ? Revenir très vite dans le cycle du championnat du monde, car ma courte apparition à Saint-John contre Youssoupov m'a laissé bien des regrets, d'autant qu'il a tiré ensuite Spraggett pour les quarts de finale.
J&S : Dans votre partie contre Spassky, qui va gagner ?
J.E. : Cela fait plusieurs fois que je lui propose la nulle, mais rien à faire, il ne veut pas en entendre parler !
(Et effectivement Spassky écrasa le pauvre Jan Ehlvest grâce à ses aces et ses passing de revers ! Car notre entretien eut lieu sur... un court de tennis !)



Roland Lecomte

La révélation de Belfort, Jan Elhvest, 3e derrière les deux "K".

Championnat d'URSS : encore « eux »

In-sé-pa-ra-bles ! Le verdict du 55e championnat d'URSS est tombé : Anatoli Karpov et Garri Kasparov premiers ex aequo avec 11,5 points. Les dix-sept rondes de ce championnat exceptionnel n'auront donc pas suffi à faire la différence entre ces deux joueurs d'exception. Le parcours était pourtant semé d'embûches, voire de gros pièges, style Beliavski ou Salov. Un vieux dicton échiquéen dit qu'il est plus difficile de remporter un championnat d'URSS qu'une finale de championnat du monde. Mais pour les deux « K », c'est du pareil au même.
Le plateau proposé était royal : quatre champions du monde (Smyslov, Tal, Karpov et Kasparov) ; cinq champions du monde Juniors (Karpov, Beliavski, Youssoupov, Kasparov et Sokolov) et un champion du monde Cadets (Salov).
Le match le plus attendu était bien entendu le Karpov-Kasparov de la 7e ronde, 130e édition du nom. Avec une nulle en 30 coups, on savait déjà que le combat se déroulerait par échiquiers interposés. Mais rien n'y fit et l'égalité au score sanctionnait la 17e ronde.

Un match d'appui en quatre parties doit donc désigner le champion 88. Ni Karpov ni Kasparov ne semblaient très chauds pour se retrouver dans un mini-championnat du monde avant la lettre (le vrai ayant lieu en 1990). Kasparov demandait que le titre soit partagé et Karpov, un délai de préparation de deux mois ! La puissante Fédération d'Échecs Soviétique vient finalement de trancher : le match est prévu pour décembre.
Mais cet épilogue ne doit pas nous faire oublier les autres participants qui eux aussi engagèrent, à leur niveau, une lutte passionnante. Il faut dire que ce championnat servait de sélection en vue de la composition de l'équipe d'URSS pour les jeux Olympiques de Salonique en novembre prochain. Six places étaient à prendre (réduites à quatre du fait de la présence des deux « K » !). On souhaite bien du plaisir aux sélectionneurs qui, s'ils s'appuient vraiment sur le classement final, devront laisser à la maison Beliavski (numéro 4 mondial), Ehlvest, Vaganian et l'ancien champion du monde Mikhaïl Tal qui, malade, devait se retirer au bout de 4 rondes. Difficile pourtant d'édicter une règle en début de compétition et de la modifier par la suite. Eingorn (une valeur sûre) et l'étonnant Léonid Youdassine (145e mondial !), tous deux 5e, en seront peut-être les heureux bénéficiaires.
Classement final : 1.-2. Karpov, Kasparov 11,5 ; **3.-4.** Salov, Youssoupov 10 ; **5.-7.** Ivantchouk, Youdassine, Eigorn 9,5 ; **8.** Beliavski 8,5 ; **9.-13.** Vaganian, Smyslov, Sokolov, Ehlvest, Gavrikov 8 ; **14.** Khalifman 7,5 ; **15.-16.** Smirine, Gourevitch 7 ; **17.-18.** Malaniouk, Kharitonov 6.

La course aux titres

Trois nouveaux Maîtres Internationaux (MI) viennent de rejoindre le peloton des joueurs français titrés : Joël Lautier (15 ans !), Emmanuel Bricard et Gilbert Grimberg. Un « effectif » riche maintenant de 21 MI, mais toujours sans Grand-Maître (GMI), exception faite de Boris Spassky, ex-Soviétique naturalisé Français.
Les titres de MI et de GMI, décernés à vie, s'acquièrent après l'obtention de trois normes respectives. Chaque norme représente un certain nombre de points à réaliser dans le tournoi joué, la barre à atteindre étant fonction de la force des adversaires engagés. Ainsi, au récent Tournoi de Marseille, la norme de Maître était-elle fixée à 4,5 points et celle de Grand-Maître à 6, sur les 9 points possibles. Signalons enfin qu'une norme n'est valable que cinq ans ; passé ce délai, un joueur qui n'aurait pu en décrocher une deuxième (ou obtenir le titre) doit repartir à zéro.
Sur les 5 325 joueurs classés par la FIDE (Fédération internationale des échecs), on dénombre 748 Maîtres Internationaux (représentant 62 nations) et 242 Grands-Maîtres Internationaux (représentant 33 nations).
Côté MI, la France avec ses 21 titrés, se situe à la 14e place mondiale d'un classement occulté par les 88 MI yougoslaves et les 64 MI soviétiques (à signaler la présence étonnante de 39 MI polonais !).
Côté GMI, on doit à Boris Spassky seul de figurer parmi l'élite. Ici, l'Union Soviétique compte 57 Grands-Maîtres contre 39 à la Yougoslavie et 27 aux USA.
La bataille entre les joueurs français pour (enfin) décrocher ce titre de Grand-Maître est engagée. Bachar Kouatly tient la corde, mais Olivier Renet n'est pas loin, lui qui vient en deux occasions de rater sa deuxième norme d'un demi-point !
Voici le récapitulatif des Français en course pour les différents titres :
- GMI : Spassky
- MI + 2 normes de GMI : Kouatly.
- MI + 1 norme de GMI : Haïk, Mirallès, Renet, Vaisman.
- MI : Andruet, Belkhodja, Bricard, Chevaldonnet, Giffard, Grimberg, Lautier, Leski, Manouck, D. Roos, L. Roos, Santo Roman, Sellos, Seret, Sharif, Steczkowski.
- 2 normes de MI : Apicella, Boudre, Villeneuve.
- 1 norme de MI : Adrian, Birmingham, Goldenberg, Guyot, Koch, Marciano, F. Meinsohn, Neiman, Pira, Prié, Vincent.

Thierry Paunin

JUDITH POLGAR MI A 12 ANS !



Pierre Nolot

Judith dispute un match à l'aveugle contre André Frisch de la librairie Game's.

Il manquait à la très jeune joueuse hongroise une norme pour décrocher le titre de Maître International masculin : avec sa prestation à l'Open de Bagneux, c'est chose faite ! Du coup la « gamine » pulvérise le record de précocité détenu jusqu'à présent par Bobby Fischer lui-même. A 12 ans, elle est en avance de trois ans sur la carrière du « King ».

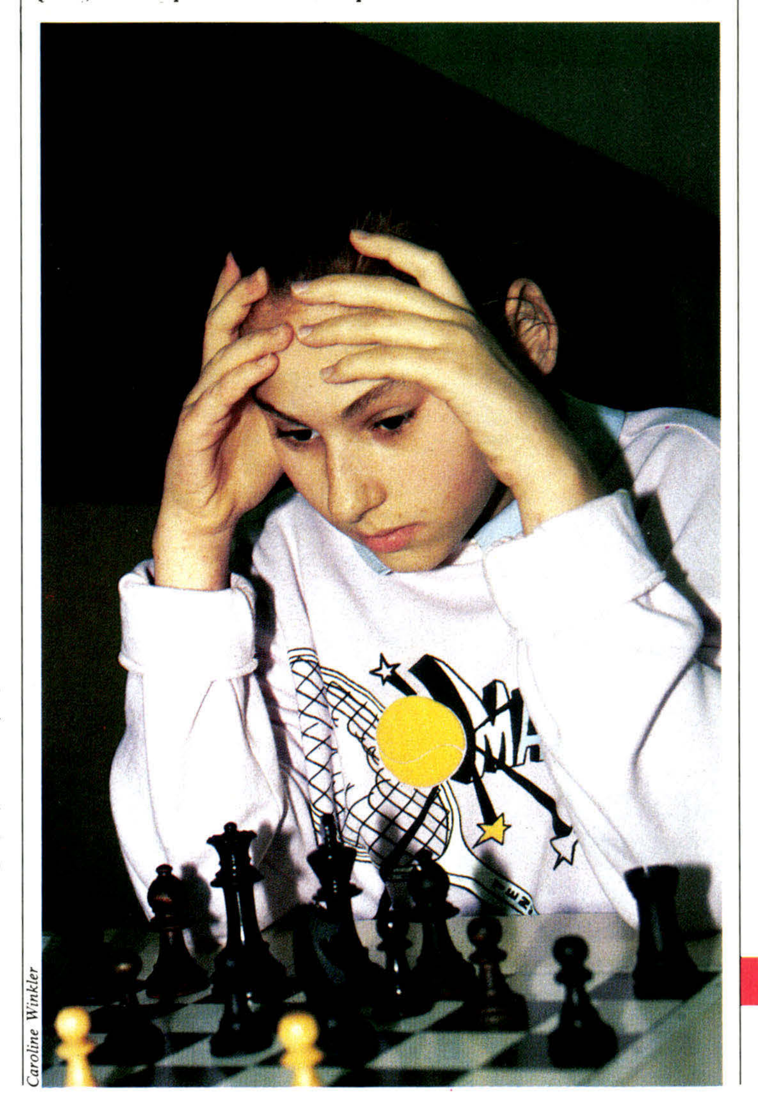
Avant son superbe exploit, nous avions rencontré Judith, avec ses deux sœurs , Zsuzsa (19 ans) et Sofia (14 ans), à la Librairie Game's du Forum des Halles. Conviées par André Frisch, le dynamique animateur-directeur de la librairie, les « Miss Ouragan » de l'échiquier se trouvaient pour la première fois réunies toutes les trois en France.

D'emblée, Papa Polgar nous déclara que l'une des ses trois « rejetonnes » avait la possibilité d'être un jour champion du monde. Et pas « champion-ne » s'il vous plaît, non, non, « champion-ion » ! Le sourire esquissé de prime abord s'efface peu à peu devant le sérieux des « trois miss » qui attendent sans sourciller votre question suivante, ainsi qu'au bref rappel des résultats obtenus par ces « petits montres ». Judith, elle, ne sait trop quoi dire. « *Le champion, c'est quand même Kasparov !* » Maman Polgar semble excuser sa fille : « *Elle est encore jeune ; à 12 ans, c'est normal, on ne sait pas encore très bien ce que l'on veut faire plus tard.* » Sidérant, non ? Zsuzsa renchérit en disant que « *celle qui a le plus de chances d'arriver au sommet est vraisemblablement Judith, vu sa progression fulgurante* ». (Sourire affectueux de Judith du style « merci sœurette », avant de se replonger dans la contemplation de son... chocolat chaud !)

Pense-t-elle mener une vie normale avec tous ces tournois d'échecs, la vie que mènent toutes les petites filles de son âge ? « *Ben oui... Je vais à l'école deux fois par semaine, Papa et Maman faisant les professeurs le reste du temps. L'après-midi je m'entraîne avec mes sœurs. Trois à quatre heures d'échecs par jour.* »

Comment se passe cette préparation ? « *Nous analysons surtout les parties des grands champions et essayons de trouver des améliorations tactiques. J'ai d'ailleurs parfois de bonnes idées.* » *(!!!)* Et à part les échecs, d'autres activités ? « *Euh... oui... je participe au championnat de Hongrie de ping-pong chez les jeunes.* » (Maman Polgar nous confie que Judith a raté le titre d'un cheveu, l'année passée.) Les échecs, le ping-pong, et sûrement des copines ? « *Ah ! oui... mes sœurs !* » Étonnante petite fille évoluant dans un monde exclusivement échiquéen. Quel a été son premier résultat sur 64 cases ? « *J'ai remporté le championnat de Hongrie des moins de 14 ans à 5 ans.* » *(!!!)* Quand on vous parlait d'enfant prodige... « *C'est l'exemple de ma sœur aînée, Zsuzsa, qui m'a poussée à continuer les échecs. Peut-être que j'en ferai une profession.* »

Judith, MI et un premier titre de champion du monde : celui des moins de 12 ans.


Caroline Winkler

Ah, si tout cela n'était pas dit avec le plus grand sérieux et sans l'ombre de malice... Une anecdote pour finir : un jour, Judith, qui a 9 ans, se trouve avec son père dans un restaurant de Budapest. A la fin du repas, le chef-cuisinier, grand amateur d'échecs, apprenant la présence de son illustre cliente, lui propose de jouer. Judith accepte et joue cette partie à l'aveugle, c'est-à-dire sans voir l'échiquier, les coups de son adversaire lui étant communiqués à haute voix par son père. En cinq minutes, le chef est gentiment renvoyé à ses chers fourneaux.

Quelque peu vexé, il dit à Judith : « *Tu es aussi forte pour jouer des parties que moi pour faire de bons petits plats !* » « *Pas sûr*, répond Judith, *es-tu capable, toi, de faire la cuisine à l'aveugle ?* »

Thierry Paunin

LE CLASSEMENT ELO DU 1er JUILLET 88

Deux fois par an, les 1er janvier et 1er juillet, paraît la fameuse liste FIDE, établissant la hiérarchie mondiale pour les six mois à venir. La dernière en date mérite quelques commentaires.

Garri Kasparov, numéro 1 mondial, décroche son plus fort Elo avec 2 760 points. Il ne se trouve plus qu'à 25 points du fabuleux record de l'Américain Bobby Fischer.
Anatoli Karpov, numéro 2, retrouve avec ses 2 725 son meilleur Elo déjà réalisé en 78 et en 80.

Nigel Short, numéro 3 avec 2 665, devient, à 23 ans, le leader du « reste du monde », une place que se disputent traditionnellement le Hollandais Timman et le Suisse Kortchnoï. L'Angleterre fait d'ailleurs une percée remarquable puisque Speelman est 5e, Nunn 12e et Chandler 19e.

Les confirmations : Salov (URSS) 13e, 2 625 ; Hjartarson (ISL) 14e, 2 620 ; Agdestein (N) 23e, 2 595.
La sensation : Vassili Ivantchouk (URSS), 19 ans, numéro 11 mondial avec 2 625.

Ceux qui poussent : Gelfand (URSS) 33e, 2 585 ; Ivan Sokolov (Y), le champion national 88, 36e, 2 570 ; et l'Indien Anand, 18 ans, 49e, 2 555.

Ceux qui décrochent : Kortchnoï, 26e, 2 595 (pour la première fois de sa carrière « Viktor le terrible » passe en dessous de la barre des 2 600 points Elo !), Ljubojevic (Y), 30e, 2 590 et Spassky (F), 58e, 2 560 !

Les stables : Beliavski (URSS) 4e, 2 655 ; Portisch (H) 7e, 2 635 ; Andersson (S) 10e, 2 625 ; et Tal (URSS) 18e, 2 610.

Petit panorama... à la russe : sur les 162 joueurs classés à 2 500 points et plus, 53 sont soviétiques. 19 d'entre eux sont dans les 50 meilleurs Elo, 9 dans les 20 meilleurs et 6 dans les 10 premiers. Qui dit mieux ?!

Classement par équipes : si on prend la moyenne des 10 meilleurs échiquiers de chaque pays, on obtient le classement suivant :

1. URSS, 2 644 ; **2.** USA, 2 561,5 ; **3.** Angleterre, 2 560,5 ; **4.** Yougoslavie, 2 549 ; **5.** Hongrie, 2 545 ; **6.** RFA, 2 518,5 ; **7.** Bulgarie, 2 497 ; **8.** Hollande, 2 493 ; **9.** Suède, 2 491,5 ; **10.** Tchécoslovaquie, 2 490.

La France est 20e avec 2 440 : Spassky, 2 560 ; Andruet, 2 450 ; Sharif, 2 445 ; Kouatly, 2 440 ; Renet, 2 440 ; Koch, 2 420 ; Vaisman, 2 420 ; Leski, 2 415 ; Herb, 2 405 ; Mirallès, 2 405.

Mais nous nous sommes livrés à un petit jeu. En prenant la liste FIDE, nous nous sommes aperçus que l'URSS pourrait présenter onze équipes de dix joueurs plus fortes que notre meilleure équipe nationale.

Une autre planète quoi ! Mais que l'on se rassure. Même dans les hautes galaxies, l'Union Soviétique affiche une supériorité insolente. Si l'on établit le match URSS-reste du monde, toujours sur dix échiquiers, Short (Ang), Speelman (Ang), Timman (PB), Portisch (H), Ribli (H), Andersson (S), Nunn (Ang), Hjartarson (Isl), Nikolic (Y) et Seïrawan (USA) « font » une moyenne de 2 630. Les « autres », Kasparov, Karpov, Beliavski, Gourevitch, Ivantchouk, Salov, Youssoupov, Tal, Sokolov et Vaganian, réalisent, quant à eux, la bagatelle de 2 644 Elo !

Thierry Paunin

LEONARDO FORTICHE !

En effet, ce jeu électronique a créé une belle sensation le 3 septembre à Zurich, en battant Portisch ! Il est vrai que c'était lors d'une simultanée où le GMI devait affronter vingt adversaires.

EN BREF

• Royan. **1.** Kortchnoï (CH) 7/9 ; **1.-3.** Sz. Polgar (H), Murey (ISR) 6 ; **4.-5.** Pfleger (RFA), Renet 5,5 ; **6.-7.** Kouatly, Mirallès 4 ; **8.** Kharitonov (URSS) 3,5 ; **9.** Santo Roman 2 ; **10.** Andruet 1,5.

Zsuzsa Polgar réalise sa première norme de GMI... masculin ! Renet rate la deuxième d'un demi-point. C'est le Suédois Hector qui gagne l'Open devant Lalic (Y) et Campora (ARG). Manuel Apicella obtient sa deuxième norme de MI.

• Marseille. Deuxième norme de GMI pour Bachar Kouatly ! Troisième et dernière norme de MI pour Joël Lautier (15 ans) ! Première norme de GMI pour le Yougo-franco-monégasque Todorcevic à 48 ans. Olivier Renet rate encore sa deuxième norme de GMI d'un demi-point.

1. Todorcevic (MC) 7 ; **2.-3.** Kouatly, Dolmatov (URSS) 6 ; **4.** Renet 5,5 ; **5.-6.** Gourevitch (URSS), Lautier 4,5 ; **7.-8.** Petursson (ISL), Sharif 3 ; **9.-10.** Mirallès, Andruet 2,5.

• Bienne. **1.-2.** Ivan Sokolov (Y), Goulko (USA) 7 ; **3.-4.** Tukmakov (URSS), Torre (PHI) 6,5 ; **5.** Nogueiras (CUB) 6 ; **6.-7.** Kinderman (RFA), Romanichine (URSS) 5,5 ; **8.-9.** Hort (RFA), Tchibourdanidze (URSS) 5 ; **10.-12.** Züger (CH), Campora (ARG), Ftacnik (TCH), 4. L'Open est remporté par Kouzmine (URSS) et Klinger (AUT).

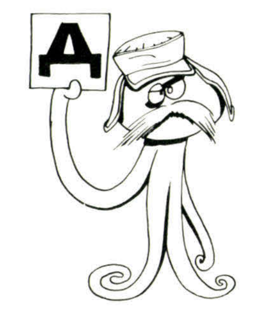
• Pau. Boudre remporte l'Open de la CEE et réalise sa troisième et dernière norme de MI. Premières normes également pour Berthelot et pour Luce.

• Val Thorens. Lors de l'Open, Eric Birmingham obtient sa deuxième norme de MI.

• OHRA Amsterdam. Viktor Kortchnoï gagne haut la main devant Nunn (ANG), Ljubojevic (Y), Hort (RFA), Nikolic (Y) et Van Der Wiel (PB).
L'Open est remporté par le trio Gelfand (URSS), Goulko (USA) et Lobron (RFA). Gilles Andruet finit 4e (!) avec Miles (USA) et Lerner (URSS).

• Championnat d'Angleterre. **1.** Mestel 8,5 ; **2.-4.** Murshed, Flear, Chandler 8 ; **5.** Adams 7,5...

• Coupe d'Europe des Clubs. Le TSKA Moscou (club de l'Armée Rouge) gagne le titre avec Youssoupov, Tukmakov, Lpoutian, Makaritchev, Malaniouk, Vladimirov, Khalifman et Pigousov. Honved



Budapest (Sax, Pinter) est 2e ; Volmac Rotterdam (Timman, Kortchnoï, Speelman) 3e, et Solingen (Hübner, Short, Spassky) 4e.

• Quart de finale mondial. Sensation dans ce premier quart, 100 % anglais, où Jonathan Speelman atomise Nigel Short en seulement 5 parties. Score final : 3,5 - 1,5. (3 nulles et 2 gains pour l'outsider). Speelman, à la surprise générale, s'ouvre ainsi les portes des demi-finales du cycle du championnat du monde 1990.

• Timisoara. Championnat du monde des jeunes.

Garçons.
Moins de 16 ans : **1.** Shirov (URSS) 10/11 ; **2.** Gurevitch (USA) 8,5 ; **3.** Lautier (F) 7,5.

Moins de 14 ans : **1.** Liss (ISR) 9/11 ; **2.-3.** Kamski (URSS), Istratescu (R) 8,5.

Moins de 12 ans : **1.** Judith Polgar (H), 9,5/11.

Filles.
Moins de 16 ans : **1.** Galiamova (URSS) 10/11 (tenante du titre).
Moins de 14 ans : **1.** Real (ESP) 9/11.

Thierry Paunin

SCRABBLE

CHAMPIONNATS DU MONDE

Pour la deuxième fois les championnats du monde de Scrabble francophone s'expatriaient outre-Atlantique. Après Montréal en 1984, c'était la ville de Québec qui en accueillait la dix-septième édition du 3 au 7 août. Grand succès populaire puisque, outre les quelque cent joueurs sélectionnés dans les équipes nationales Seniors et Juniors, pas moins de quatre cents participants s'étaient inscrits au tournoi open, parmi lesquels un bon tiers d'Européens, venus pour le Scrabble... mais aussi le tourisme et le plaisir de retrouver les amis québécois (à noter l'accueil chaleureux et l'organisation parfaite de la fédération québécoise!).

Beaucoup d'outsiders pour ce championnat, et un grand favori,même s'il jugeait sa forme imparfaite, Michel Duguet. La première partie ne faisait guère d'écarts, sept joueurs, tous de l'équipe de France réalisant le top.

Seul éliminé de marque, Philippe Lorenzo, deuxième l'an passé à Metz, qui abandonnait rapidement. La deuxième partie, avec ses "RUPIAHS" et autres "THALERS" était beaucoup plus meurtrière. Seuls trois joueurs réalisaient le score parfait: Michel Duguet (à nouveau!), Eddy Clauwaert, l'un des meilleurs joueurs belges, et Vicheth Sim, un junior français de 16 ans (décidément, les aînés ont du souci à se faire!).

A l'issue de cette deuxième partie, Belges et Français se partageaient équitablement les dix premières places. Les deux parties suivantes étaient l'occasion de quelques "craquages", tandis que Michel Duguet n'avait toujours perdu aucun point...

Il ne devait cependant pas réaliser l'exploit absolu, abandonnant 14 points dans la cinquième et dernière manche (dont 10 sur un mot qu'il s'était refusé!). Il l'emportait finalement avec 34 points d'avance sur L'Azuréen Jean-Louis Pallavicini, auteur d'un parcours très brillant et régulier.Le Belge Guy de Bruyne complétait le podium.
Le premier Québécois, François Bedard, finissait à la dix-huitième place. A noter aussi l'excellent parcours du Sénégalais Ousmane Ly, qui se maintenait dans les quinze premiers jusqu'à la dernière partie qui lui fut fatale.



DR

L'éternel vainqueur, Michel Duguet, entre ses deux dauphins, Jean-Louis Pallavicini (à gauche) et Guy de Bruyne (à droite).

Michel Duguet, associé à Paul Levart, l'emportait également en paires (qui a dit "encore"?), battant d'un tout petit point Jean-François Deron et Patrick Vigroux.

Chez les jeunes, Vicheth Sim s'adjugeait la victoire. L'Open, enfin, revenait à Jean-François Bescond, dont c'est, depuis quelques années, la grande spécialité.

Les officiels canadiens, tant du gouvernement de la Province de Québec que du gouvernement fédéral d'Ottawa, marquaient leur intérêt pour ce championnat par leur présence lors de la remise des prix, et par l'octroi de coquettes subventions dont on n'ose même pas rêver de ce côté de l'Atlantique! La défense de la francophonie apparaît-elle là-bas plus importante qu'ailleurs...

En attendant Dakar fin 1990, rendez-vous en août prochain à Namur pour les dix-huitièmes championnats francophones.

Résultats:
Championnat du monde individuel: 1. M. Duguet (France),4293/4307; **2.** J.-L. Pallavicini (France); **3.** G. de Bruyne (Belgique); **4.** P. Vigroux (France); **5.** D. Clerc (France); **6.** P. Bellosta (France); **7.** F. Pluven (France); **8.** T. Mues (Belgique); **9.** J.-L. Dives (Belgique); **10.** D. Durand (France).
Championnat du monde par paires: 1. Duguet-Levart (France); **2.** Deron-Vigroux (France); **3.** Caro-Pierre (France-Belgique).
Juniors: 1. V. Sim (France); **2.** A. Clemenceau (France); **3.** E. Blanc (France).
Open: 1. J.-F. Bescond; **2.** D. Trendel; **3.** J.-F. Himber.

Jacques Lachkar

SEMAINE "PORTES OUVERTES"

En organisant sa deuxième semaine Portes Ouvertes, du 2 au 9 octobre, avec le concours de ses 19 comités régionaux et de ses quelque 500 clubs affiliés, la Fédération Française de Scrabble offre aux millions de scrabbleurs français l'occasion de venir s'initier, dans une ambiance amicale et détendue, aux joies du Scrabble tel qu'il est pratiqué en club et en compétition. Les néophytes trouveront dans les clubs affiliés un accueil attentionné (comme toute l'année d'ailleurs!), mais, en plus, durant cette semaine:
- ils auront l'occasion d'améliorer leur technique de jeu grâce aux parties spécialement préparées à cet effet et commentées par des scrabbleurs de haut niveau;
- ils seront initiés à la formule "duplicate" qui, sans changer les règles de base du jeu, permet d'en accroître l'intérêt en supprimant les hasards dus aux tirages plus ou moins favorables;
- ils recevront une information complète sur les activités de la Fédération. Des agendas, règlements, feuilles d'informations exemplaires du journal *Scrabblerama* seront à leur disposition;
- ils pourront participer à un grand jeu-concours gratuit, très simple, doté de centaines de cadeaux par la FFSc, la librairie Larousse et la société Habourdin.

Enfin, cette semaine se terminera, le samedi 8 octobre à 14h30, par la Journée du Scrabble Francophone. Il s'agit d'une partie préparée par la Fédération, intéressante à jouer mais ne comportant aucun mot peu courant, envoyée sous enveloppes scellées à travers toute la Francophonie et disputée simultanément aux quatre coins du monde: en France, en Belgique, en Suisse, bien sûr, mais aussi au Québec, en Tunisie, au Zaïre, au Sénégal... Plus de 4 000 concurrents sont attendus, dont le classement d'ensemble sera effectué par la FFSc et diffusé aux clubs organisateurs. Une occasion de se comparer aux scrabbleurs du monde entier à ne manquer sous aucun prétexte!
Pour tout renseignement, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96 boulevard Pereire, 75017 Paris. Tél: (1) 43 80 40 36.

JARNAC

Comme nous vous l'annoncions dans le précédent numéro, un grand tournoi de Jarnac aura lieu le samedi 15 octobre, au premier étage de la Tour Eiffel, salle Gustave Eiffel, à partir de 11 heures.
Des éliminatoires permettront à l'ensemble des joueurs de clubs de se mesurer à armes égales. Les joueurs ainsi sélectionnés pour la finale rencontreront Michel Duguet en simultanée.
Pour participer à ce tournoi, il suffit de remplir le bulletin d'inscription disponible dans tous les clubs et de le retourner à : Anne-Laure Richard - GRECO - 32, rue Linois 750015 Paris.
Pour tous renseignements complémentaires: Anne-laure Richard, (1) 45 78 61 10.

Go

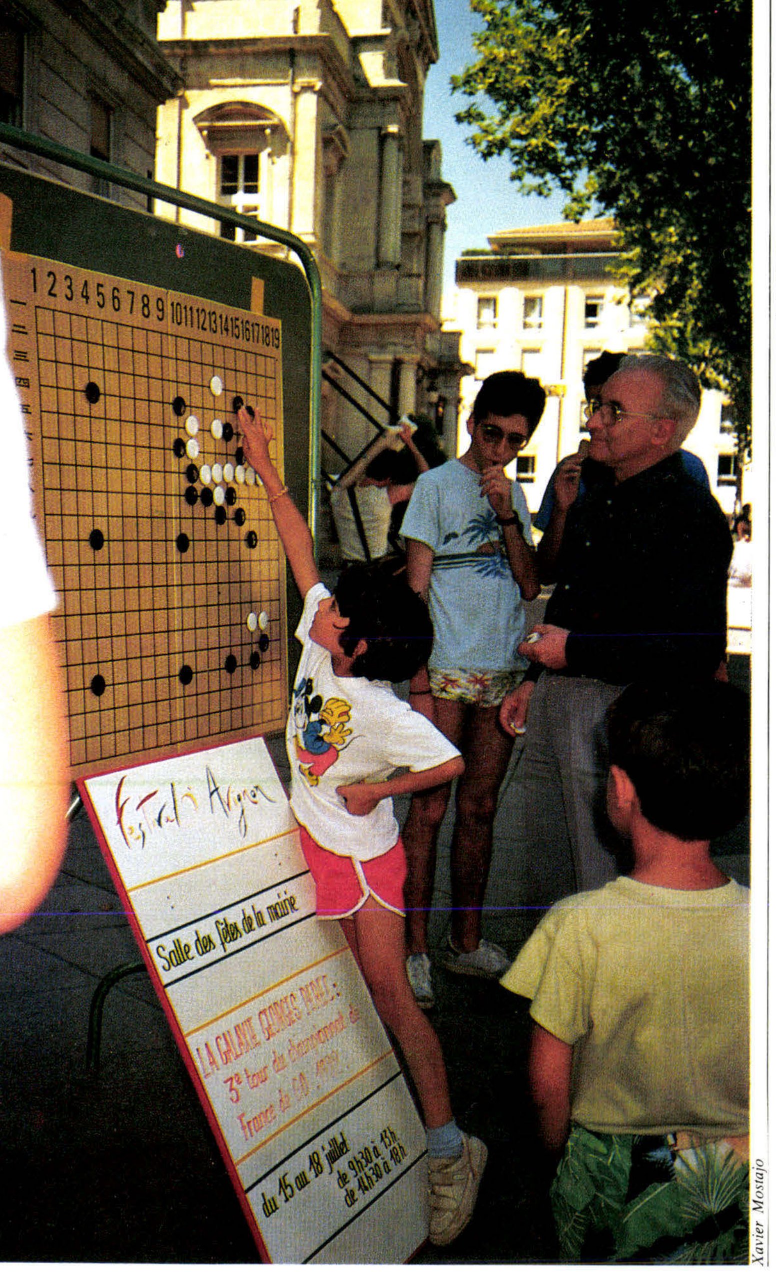
Un ete chaud

Stage fédéral de go à Sanilhac
En prélude au championnat de France, le stage fédéral de go a réuni à la Châtaigneraie de Sanilhac (Ardèche) une centaine de joueurs pendant les deux premières semaines de juillet.

L'occasion pour certains de faire connaissance avec des joueurs canadiens ou italiens en visite, d'assister aux mémorables séances pédagogiques de Denis Feldmann, pour d'autres de s'essayer au blitz ou au rengo (jeu par équipes), tout en ayant le loisir de se rafraîchir dans la piscine ou de faire une promenade dans un superbe paysage.

Ce stage regroupe des joueurs de tous niveaux, de débutant à V^e dan, et une de ses particularités est le système du "parrainage": chaque stagiaire a un parrain (ou marraine) plus fort que lui d'environ 4 pierres, pour le guider du point de vue pédagogique.
Joueurs invétérés qui ne progressez pas assez vite à votre goût, venez faire une cure de go l'été prochain!

Une partie de démonstration entre le jeune Yannick Lebert et le président Pierre Decroix dans les rues d'avignon.



Xavier Mostajo

J.-P. Tavan

Notre chroniqueur, Pierre Aroutcheff (au centre) durant le stage de Sanilhac.

Go et poésie à l'ombre du Palais des Papes
Que peut-on voir au mois de juillet en Avignon? Des centaines de pièces de théâtre, certes, mais pas seulement. C'est ainsi que cette année, en hommage à Georges Perec (*), le Festival d'Avignon accueillait du 15 au 18 juillet la phase finale du championnat de France de Go. L'Association des Jeux de l'Esprit d'Avignon et la librairie "La poésie dans un jardin", ont uni leurs efforts à ceux de la FFG pour mener à bien cette manifestation symbolique.
Un joueur de go ne peut être insensible à l'idée de rapprocher le jeu et la poésie, puisque la gageure de ce jeu est de mettre en harmonie l'analyse la plus fine et l'imagination la plus débridée.

* *Voir J&S n° 1. Georges Perec a publié avec J. Roubaud et P. Lusson, le* Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go. *(Ed. Christian Bourgois).*

Championnat de France 1988

Rappelons que la phase finale du championnat de France oppose seize qualifiés des ligues régionales dans un tournoi en huit rondes (système suisse) qui désigne les deux finalistes. Les favoris sont les quatre V^e dan français, tous du meilleur niveau européen: André Moussa, huit fois champion de France et tenant du titre; Pierre Colmez; Frédéric Donzet et Jean-François Séailles. Mais les anciens finalistes, Denis Feldmann et Patrick Zemb, et quelques "joueurs qui montent" comme Xavier Lugol et Farid Benmalek, entendent bien ne pas jouer un rôle de figuration dans le tableau.
Les "gros bras" s'affrontent dès la 2e ronde: Séailles bat Moussa, et Donzet l'emporte sur Colmez. Les deux finalistes de 87 ne seraient-ils pas au mieux de leur forme?
On peut d'autant plus se poser la question après la 4e ronde: Séailles: 4; Moussa, Lugol, Bouzy, Dinh: 3; Donzet, Colmez: 2.

A ce stade du tournoi, on voit mal ce qui pourrait empêcher Séailles d'arriver en finale: ayant battu Donzet, il ne lui reste qu'un adversaire de poids, Colmez.

Dinh (I[er] dan) a réalisé un véritable exploit en battant Donzet. Moussa se maintient; Lugol, Dinh et Bouzy font un bon parcours, mais Donzet et Colmez n'ont que deux victoires.

Nouvelles surprises lors des 5[e] et 6[e] rondes: Lugol puis Trombetta gagnent contre Séailles; Moussa, Colmez et Donzet engrangent leurs deux victoires quotidiennes.

Ce qui donne: Moussa: 5; Séailles, Zemb, Donzet, Lugol, Colmez, Trombetta: 4; ... et des soucis à Philippe Bizard, qui organise le tirage des rondes et se demande s'il ne faudra pas des play-off pour départager tout ce joli monde...

Mais observons le score après les deux dernières rondes... Finalistes: Moussa (7) et Colmez (6). Comme si de rien n'était: ce sera en effet la 5[e] finale entre les deux joueurs (voir la 4[e] dans *J&S* n° 49).

Jusqu'à présent, Pierre Colmez, qui a déjà été vice-champion d'Europe, n'a jamais pu remporter le titre national. La finale aura lieu en trois parties à Rouen, les 3 et 4 décembre. (A suivre...)

Jean-François Séailles, après un excellent départ, ne se classe que 3[e], ce qui est tout de même sa meilleure performance à ce jour. Xavier Lugol et Bruno Bouzy réalisent un remarquable tournoi pour leur première participation à ce niveau de la compétition.

Le lipogramme d'Agnès

En marge du tournoi, les seize joueurs se sont livrés à une autre épreuve, assez particulière: écrire un court lipogramme en e ayant pour thème le jeu de go (c'est-à-dire un texte dont la lettre "e" est absente. Le roman de Georges Perec, *La disparition*, est l'exemple magistral d'un tel exercice de virtuosité).

Un voyage Paris-New York, offert par Go Voyages, devait récompenser le meilleur texte. Agnès Izraëlewicz a remporté ce prix-surprise, avec le poème suivant:

Faut-il toujours courir sur un fil?
Mon cousin Noir nous suit partout...
Mourrons-nous tous d'un coup subtil
Si nous butons sur un caillou?
Non... nous finirons dans un jardin,
Un palais joli où vivra Blanc.
Si Noir vit, laissons-lui un coin,
Qu'il soit puni pour avoir vu trop grand!

Pendant le championnat, la FFG a également organisé des séances publiques d'initiation, et on a ainsi pu voir un goban magnétique attirer (presque) autant de badauds que les jongleurs et acrobates qui animent en permanence rues et places d'Avignon.

A noter: le premier tournoi de go d'Avignon aura lieu les 30 et 31 octobre 1988 au Palais des Papes, dans le cadre du Festival des Jeux de l'Esprit (5 rondes, système MacMahon à handicap). Renseignements: Denis Labro, 11, rue Auguste Comte, 34000 Montpellier. Tél: 67 58 27 27.

Xavier Mostajo


Max Thibaud

En marge du tournoi, rencontre entre Lim Joo-Yong et Mok Jin-Suk (8 ans) qui emportera la partie.

CHAMPIONNAT DU MONDE DES JEUNES

Paris, du 6 au 12 août, fut, pour la deuxième fois cette année, le théâtre d'un événement majeur dans l'histoire millénaire du go. Pour la première fois se déroulait hors Extrême-Orient le cinquième championnat du monde des Jeunes. Hormis la première partie du Kisei à Los Angeles en janvier 87 et la première partie du Honinbo à Paris (voir *J&S* n°52) en mai 88, ce fait demeure exceptionnel, la plupart des compétitions étant réservées aux joueurs professionnels et, de ce fait, ne se déroulant que dans les pays où ceux-ci sont regroupés en associations (Chine, Japon et Corée). Même s'il existe en Europe de nombreux tournois pour joueurs amateurs, les plus célèbres étant ceux d'Amsterdam et de Paris.

Entre ces deux catégories de tournois, "grands" et "petits", n'existaient guère, jusqu'à la fin des années 70, que des tournois continentaux, comme le championnat d'Europe et celui des Etats-Unis.

En 1979, la Nihon Ki-in (principale organisation de joueurs japonais) et la Japan Airlines organisaient le premier championnat du monde amateur de go (WAGC) qui réunissait chaque année un représentant de chaque fédération nationale. Si, jusqu'à l'an dernier, ce championnat s'est toujours déroulé au Japon, le titre n'a été remporté que deux fois par des Japonais, et sept fois par des Chinois.

En 1984, la Fondation Ing Chang-Ki (Taipeh) créait le championnat du monde de Wei qi (nom chinois du go, baduk en coréen) qui permet aux représentants de plusieurs pays de moins de 16 ans de se rencontrer à Taipeh.

Au cours des trois premières éditions de ce championnat, le scénario fut quelque peu similaire: sur une vingtaine de participants, une demi-douzaine représentait l'Europe et l'Amérique, les autres l'Extrême-Orient; les Coréens se taillaient la part du lion (à noter l'absence des joueurs de la République Populaire de Chine...)

La quatrième édition eut lieu l'an dernier à Hong Kong et Pékin y participa. Il y fut décidé que la limite d'âge restait fixée à 16 ans pour les pays où le go fait partie de la culture populaire (on apprend à jouer en apprenant à marcher!), et portée à 18 ans pour les autres pays.

A Paris cette année, l'équilibre numérique Orient Occident s'est trouvé établi avec un Canadien, deux Américains et sept Européens (Allemagne Fédérale, Autriche, France, Hongrie, Tchécoslovaquie, Pologne, Pays-Bas) d'un côté, et de l'autre des représentants du Japon, de Corée, Hong Kong, Singapour, Taiwan, Chine et Malaisie au nombre de onze. La moyenne d'âge était de 16 ans pour les Occidentaux, de 12 ans pour les Asiatiques.

Le 7 août, avant la cérémonie d'ouverture, se déroula un match amical Europe-Asie qui vit la nette victoire des joueurs asiatiques (douze victoires, une défaite). Pendant les trois jours suivants, les joueurs disputèrent deux parties par jour, selon un système suisse afin de sélectionner les demi-finalistes qui allaient se rencontrer le 11 août. Et, à la surprise générale, se retrouvèrent en demi-finales trois Chinois et... un Européen qui, s'il ne disputa pas la finale, se retrouva troisième.

Les quatre demi-finalistes devaient se classer ainsi:

1. Chang Hao (Pékin), 11 ans; 2. Lui Jin (Pékin), 12 ans; 3. Radek Nechanicky (Tchécoslovaquie), 16 ans; 4. Hsia Hsien-Yu (Taipeh), 10 ans.

Si ces très jeunes joueurs ont fait montre d'un niveau de concentration impressionnant, ils n'en restaient pas moins des gamins qui, entre les parties, jouaient au kung-fu et faisaient de gros calins avec maman!

Bernard Govy


Roland Lecomte

Sous l'arbitrage d'André Moussa, la rencontre entre le champion du monde, Chang Hao (à droite) et le vice-champion Liu Jing.

BRIDGE

UN DUPLICATE UNIVERSEL!

En 1989, le mot d'ordre de la Fédération Française de Bridge sera: "Bridgez chez vous!". Rien de très étonnant à cela.
Mais c'est pourtant une opération sans précédent qui va être lancée prochainement. Car chacun pourra, sans changer ses habitudes, participer à un unique mais gigantesque tournoi, richement doté comme il se doit. Comment? Tout simplement en achetant le coffret de deux jeux proposé par la Fédération.
Le dos des cartes est conçu de telle manière qu'il permet de distribuer 24 donnes présélectionnées. Tous les participants joueront donc ces mêmes donnes, comme dans les habituelles compétitions, mais où et quand ils voudront!
Nous reviendrons bien sûr sur cette admirable initiative.

En attendant, pour tous renseignements, s'adresser à la FFB, 73, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly, tél.: (1) 47 38 24 40.

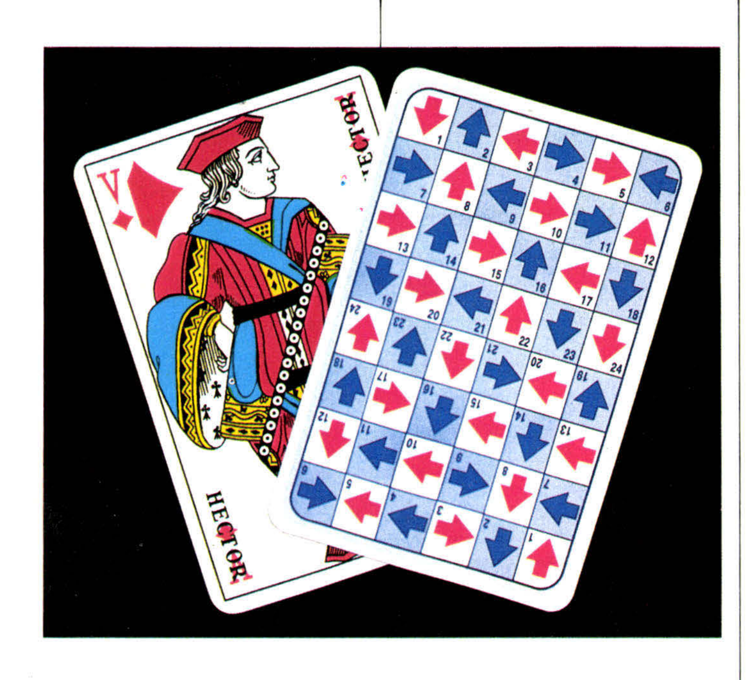
CHAMPIONNAT D'EUROPE JUNIORS

Le onzième championnat d'Europe de bridge Juniors, organisé du 5 au 13 août à Plodiv (Bulgarie), a été remporté par la France devant l'Italie et la Norvège. La France avait déjà conquis ce titre en 1984.

L'équipe de France était composée de Alexis Dammame (25 ans), Christian Desrousseaux (23 ans), Frank Multon (23 ans), Jean-Christophe Quantin (22 ans); capitaine non-joueur, Pierre Schémeil.

Vingt et un pays (chiffre record) ont participé à l'épreuve. La victoire des Français les qualifie pour le championnat du monde Juniors qui aura lieu, l'an prochain, à Nottingham (Grande-Bretagne), entre les sept qualifiés des sept zones géographiques de la WBF (Fédération mondiale de bridge)ainsi que l'équipe du pays organisateur, la Grande-Bretagne. La France, vice-championne du monde Juniors, en sera évidemment la grande favorite.

Résultats: 1. France (397); **2.** Italie (393); **3.**Norvège (388); **4.** Suède (378); **5.** Grèce (360,5).



CONCOURS DE LA DONNE DE L'ANNEE 1988 MARTELL-CLUB MEDITERRANEE

Pour la cinquième année consécutive, le Cognac Martell et le Club Méditerranée organisent le Concours de la Donne de l'Année ouvert à tous les bridgeurs européens et américains.
Un grand prix sera décerné à la meilleure donne jouée pendant l'année 1988. Elle ne doit pas forcément avoir été jouée lors d'une compétition officielle.
Ce concours est ouvert du 1er septembre au 31 décembre 1988. Un jury composé de journalistes et de personnalités du monde du bridge décernera à l'unanimité le prix au vainqueur.
Le gagnant se verra remettre lors d'un grand dîner, un magnum de cognac, un chèque de 3 000 F, ainsi qu'un voyage à Paris, nuit d'hôtel comprise, par Martell.
Quant au Club Méditerranée, il offrira un séjour et un voyage pour une personne lors du festival de bridge d'Agadir.
Les réponses devront être envoyées à:
Concours de bridge Martell-Club Méditerranée, M. Jean-François Hesse, 18, rue Royale, 75008 Paris.

OTHELLO

DEVENEZ CHAMPION DE FRANCE ET DU MONDE!

Comment procéder? Commencez par vous inscrire aux éliminatoires du championnat de France (bulletin page 113) qui auront lieu courant octobre dans les villes suivantes: Paris, Lille, Douai, Strasbourg, Mulhouse, Caen, Rennes, Bourges, Lyon, Grenoble, Nice ou Cannes, Marseille, Aix-en-Provence, Toulouse, Bordeaux, Clermont-Ferrand, Rouen, Nantes, Tours, Cergy-Pontoise, Poitiers, Montpellier.
Gagner une éliminatoire vous donnera le droit de participer à la finale du championnat de France qui se déroulera fin octobre.

Remportez la finale et vous serez automatiquement qualifié pour défendre les couleurs françaises au championnat du monde des 11, 12 et 13 novembre 1988 à Paris. Comme vous n'aurez pas eu à subir le décalage horaire qui aura épuisé vos adversaires américains ou japonais, vous devriez vous imposer facilement pour le titre mondial!

Pour tous renseignements: Fédération Française d'Othello, 33, rue de La Butte-aux-Cailles, 75013 Paris. Tél: (1) 45 81 59 80.

Marc Tastet

MONOPOLY

15 000 $ ("vrais" dollars)! Tel est l'enjeu du prochain championnat du monde de Monopoly qui se déroulera du 15 au 18 octobre à Londres. Champion de France, Marc Fernandez y défendra les couleurs de l'Hexagone face à vingt-neuf autres finalistes!

La compétition se déroulera sur un Monopoly américain représentant, "of course", les rues d'Atlantic City.

DAMES

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Le quarante-huitième championnat de France de jeu de Dames s'est déroulé à Sorgues (Vaucluse) du 15 au 27 août sous la houlette de Robert Haon. Quatre-vingt douze joueurs, répartis en sept séries, y participaient. A l'issue de la neuvième ronde, le champion de France, Olivier Bonnave (du Cannet), comptait 14 points et se retrouvait en tête après un début de compétition marqué par le départ en flèche du Bergeracois Daniel Issalène, champion de France 1984 et 86, et du Toulousain, Raoul Delhom, vainqueur de l'épreuve à trois reprises (1958, 1975, 1980). Un seul joueur était encore invaincu, le Bordelais Papa Cissé (11 points).
En série Excellence, deux autres "moins de 16 ans", eux aussi sociétaires du Cannet, André Berçot et Stéphane Faucher, partagent la première place avec le champion de France Cadets 1987, Thierry Delmotte de Tourcoing.
En Honneur, un autre Delmotte, Gilles, champion de France Juniors 1987, précédant d'un point Dominique Thiney (Amiens). Jean-Marie Plaisant (Beauvais) et Jean-Paul Pellat (Montélimar).
En série Promotion A, lutte entre les Parisiens R. Lamory et T. Le Quand. En revanche, dans les séries Promotion B, C, D, Patrice Bebel d'Issy-les-Moulineaux, Pierre Lopez de Gaillac et Philippe Achdjian de Marseille s'imposaient.

Résultats: 1. Olivier Bonnave, 19; **2.** Raoul Delhom, 17; **3.** Laurent Nicault, 16; **4.** Fidel Nimbi, 15; **5.** José Byaert, 14; **6.** Daniel Issalène, 13; **7.** Papa Cissé, 13.
En série Excellence, victoire de Stéphane Faucher devant Thierry Delmotte de Tourcoing.
En série Honneur, cavalier seul de Gilles Delmotte (le frère de Thierry).
Promotion, Thierry Le Quang, de Noisy le Sec, devançant son camarade de club Raoul Lamory.
Autres séries: Patrice Bebel, Promotion B, Pierre Lopez, Promotion C, Adlev Cirold, le doyen de la compétition. **Francis Descroizette**

BACKGAMMON



Gaëtan Luci

CHAMPIONNAT DU MONDE

La treizième édition du championnat du monde de backgammon s'est déroulée au Sporting d'Hiver de Monte-Carlo du 11 au 17 juillet. Quatre cents joueurs de quarante pays différents y participaient.
La victoire revient à l'Allemand Philippe Marmorstein (à gauche) devant l'Américain Ron Rubin (à droite).

MAXI BOURSE

...AUX IDEES!

Nous vous avions déjà annoncé que *Maxi Bourse* avait réussi à passer la Grande Muraille pour permettre aux étudiants de Chine Populaire de jouer... aux capitalistes!

Infatigables, Pascale Loiseau et Marc-Eric Gervais, les auteurs du jeu, n'entendent pas s'endormir sur ce succès. Non contents de voir leur production à présent diffusée dans une trentaine de pays, ils redoublent leurs efforts de "communication" dans l'Hexagone.

JOUEZ... ET GAGNEZ UN VOYAGE EN CHINE!
Tout d'abord avec l'organisation, en collaboration avec Philippe Moularde, étudiant à l'ESCECLA, du Grand Défi *Maxi Bourse*. Il ne s'agit de rien d'autre que d'inviter des dizaines de milliers de lycéens et d'étudiants (excusez du peu) à disputer une grande compétition. Les épreuves se dérouleront entre novembre 88 et février 89, dans dix centres: Paris, Toulouse, Lille, Nancy, Nantes, Bordeaux, Lyon, Marseille, Nice et Montpellier. Les tournois se disputeront par équipes de cinq joueurs. Et dans chaque ville, les membres de l'équipe gagnante se verront récompenser par... un voyage à Pékin!

Avec un accompagnateur de leur établissement, ces heureux veinards s'embarqueront en effet le 2 mai prochain pour la capitale de la Chine.

Mais attention, les quatre jours qu'ils y passeront ne seront pas réservés au tourisme. Les lauréats participeront à un gigantesque tournoi organisé dans... le plus grand stade de la ville!

La première épreuve qualificative se déroulera à Toulouse au mois de novembre. Les organisateurs attendent quelque 9 000 lycéens. Les autres rendez-vous seront annoncés dans notre prochain numéro. En attendant, pour tout renseignement, écrire à: Forces & Media, le Grand Défi Maxi Bourse, 87-89, rue de La Boétie, 75008 Paris.

CREEZ... ET GAGNEZ UN VOYAGE UN CHINE!
Mais si vous avez vendu vos pétroles au mauvais moment et misé sur l'alimentaire juste avant l'effondrement des cours, *J&S* vous donnera une nouvelle chance d'embarquer pour ce voyage de rêve.
Comment? En participant au Grand Prix de la Création *J&S-Maxi Bourse*! De création de jeu, bien entendu. Alors, si vous avez une petite merveille qui sommeille dans vos cartons, si vous sentez que l'idée du siècle ne demande qu'à jaillir de vos stratégiques méninges, il est temps de vous préparer. Le concours sera lancé dans notre numéro de janvier, mais vous n'aurez alors que peu de temps pour fignoler votre projet. De nouveaux détails vous attendent dans le numéro de novembre, mais voici déjà la philosophie de ce Grand Prix.
Marc-Eric Gervais et Pascale Loiseau, qui ont le succès peu égoïste, veulent au contraire en profiter pour aider d'autres créateurs. Ils espèrent ainsi participer au succès d'un jeu qui aura les mêmes qualités que celles qui, d'après eux, sont à l'origine de la réussite de *Maxi Bourse*. C'est-à-dire:
- pouvoir y jouer quel que soit l'endroit où l'on se trouve dans le monde, sans barrière de culture;
- proposer un système ludique tout à fait original sur un thème contemporain;
- assurer une convivialité et une interactivité maximales en éliminant temps morts et phases rébarbatives.

D'autre part, à leur image, les auteurs de *Maxi Bourse*, souhaitent rencontrer non seulement des auteurs de talent, mais aussi des entrepreneurs dynamiques plein d'idées pour la promotion de leur création.
Alors, au boulot! N'oubliez pas que l'enjeu est un voyage à Pékin et, qui sait, l'édition et le lancement de *votre* jeu!
A suivre...



PICTIONARY

(Parker)

matériel:

- un plateau-parcours de jeu
- un sablier
- 500 cartes
- 4 pions
- 4 blocs de papier
- 4 crayons
- un dé

but du jeu:

faire parvenir son équipe à la case d'arrivée le plus vite possible en découvrant, au travers de rapides dessins, des mots proposés.

le jeu:

les joueurs se répartissent en équipes (deux à quatre). Plus il y a de monde par équipe, plus le jeu est amusant! Chaque équipe prend un bloc, un crayon et un pion qu'elle place sur la case départ (case jaune marquée d'un P). Au sein d'une équipe, les joueurs la composant sont chacun à leur tour dessinateur.

Les cartes indiquent cinq mots appartenant à des catégories différentes. Jaune: personne lieu ou animal ("P"); bleu: objet ("O"); marron: action ("A"); vert: difficile (divers "?"); et rouge: défi ("D"). Le défi comporte n'importe quel type de mot.

Lorsqu'un pion arrive sur une case, son équipe, pour pouvoir lancer le dé et avancer, doit découvrir le mot que son dessinateur va représenter sur le bloc, sans autres indications que son croquis (ni chiffre ni lettre ni, bien sûr, parole). Le dessinateur prend une carte, lit secrètement le mot qu'il doit illustrer. On retourne le sablier et, avant qu'il ne soit écoulé, le dessinateur doit réussir à faire deviner à ses coéquipiers le mot recherché.

Lorsqu'une équipe donne une bonne réponse, elle lance le dé, avance son pion et tente de découvrir le mot de la catégorie correspondant à la case d'arrivée du pion. Une mauvaise réponse donne la main à l'équipe adverse.

En cas de défi, les règles restent les mêmes, mais toutes les équipes jouent en même temps et dessinent. La première équipe qui donne la bonne réponse gagne la main et lance le dé.

Dès qu'une équipe parvient à la case d'arrivée, elle doit encore gagner le défi final pour remporter complètement la partie.

commentaires:

Ouf! Enfin du nouveau dans le "ludique familial"! *Pictionary*, "*Un mot en un coup de crayon*", est le type même du jeu de société. Très simple, amusant, original, pour tout âge, c'est un jeu de bonne qualité. Le principe est si simple qu'on est étonné de ne pas en avoir vu l'idée germer plus tôt. Bien sûr, sa simplicité fait aussi qu'il n'est pas fondamental d'avoir la boîte en question: pour y jouer, un dictionnaire et un sablier peuvent suffire, mais une boîte de jeu est toujours plus agréable et plus pratique.

Il n'est pas nécessaire d'être un artiste émérite pour gagner à *Pictionary*. Il est plus important de savoir comment faire comprendre un mot ou une idée à quelqu'un, le plus vite possible, par le seul langage universel, le dessin. L'ambiance des parties est garantie, tant par les dessins eux-mêmes que par certaines interprétations cocasses ou surprenantes.

Pictionary est vraiment un jeu original et sympathique.

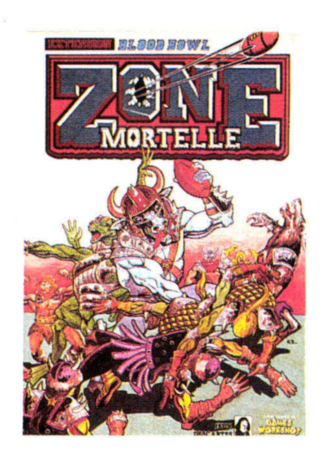
EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 3 à 16
présentation: 8/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 9/10
nous aimons: ♥ ♥

ZONE MORTELLE

Voici la première extension du désormais célèbre *Blood Bowl*, et, en quelque sorte, les règles avancées de ce match de football américain opposant des équipes d'êtres inhumains sans foi ni loi.

L'apparition de la magie complique encore les principes du jeu, mais apporte, du même coup, une dimension encore plus délirante aux matchs. Les auteurs ont aussi mis au point un système de championnats, de nouvelles équipes et de nouveaux personnages aux caractéristiques très particulières.



Que les amateurs de *Blood Bowl* se réjouissent et se préparent à affronter les Loups-Garous, les Hommes-Arbres et bien sûr Arfie Shortznegger (à vos souhaits!) (Jeux Descartes).

LE MAITRE DES RUNES

Le premier supplément de *RuneQuest* par Oriflam est essentiellement consacré aux nécessaires améliorations de la toute jeune version française.

Le monde médiéval-fantastique de Greg Stafford se devait de s'ouvrir au public français, et Oriflam y pourvoit avec succès.

Un livret de 92 pages, *Le Maître des Runes*, présente les multiples facettes de la vie à Glorantha, ce qui va satisfaire tous les admirateurs exigeants.

Les joueurs avides de tout connaître



sur Glorantha en apprendront beaucoup sur la civilisation et son économie. Les "joyeux gladiateurs" pourront, dès lors, participer aux jeux de l'amphithéâtre. Les "fous de vitesse" se laisseront tenter par les courses de chars. Les "pieds marins" iront affronter les tempêtes. Les "religieux" découvriront les cultes d'Issaries et de Hykim et Mikyh.

Quant aux solitaires, plusieurs aventures sont à leur disposition.

Toutes ces épopées pourront être ponctuées par l'apparition de nouveaux monstres (une trentaine). Un livret passionnant contenant pour l'essentiel des traductions de règles anglaises et un scénario français vous invitant au pays de Sartar pour la Foire des "Trois Pierres", cérémonie du temps Sacré. *Le Maître des Runes* est accompagné du plan d'une piste de courses de chars et de celui d'un superbe amphithéâtre où vous pourrez faire évoluer vos figurines très précisément.

Vous serez comblé, enfin, avec l'écran du MJ décorant la scène du jeu d'une fresque guerrière. (Oriflam).

AWELE

Awélé, de notre ami François Pingaud, édité par l'Impensé Radical *, traite en cent douze pages de ce maître jeu de toute l'Afrique noire, qui connaît des centaines de variantes. Il se range dans la famille des "jeux de semis" ou "jeu de calcul".

Généralement, le plateau de jeu est composé de deux rangées de six cases creuses et de quarante-huit pions (ou graines), disposés quatre par quatre dans les cases. Le tour

de jeu consiste à prendre les graines d'une case et à les semer une à une dans les cases suivantes. Le contenu de la case où aboutit la dernière graine détermine les possibilités de prise. Le but de chacun des joueurs est de collecter le plus possible de graines.

Aborder un nouveau jeu et dépasser le simple pragmatisme nécessite de créer une terminologie, un langage propre à l'univers traité. François Pingaud l'a bien compris et parvient à formaliser les comportements possibles des joueurs, en abordant successivement les "*menaces, simples, multiples et successives*", les

"*contre-menaces directes ou indirectes*" et les notions de "*frein*" et de "*trait*".

Un excellent ouvrage pour débutants ou joueurs confirmés.

* L'impensé Radical, 1, rue de Médicis, 75006 Paris, librairie à la même adresse.

LES CROCS D'EBENE

Une nouvelle "BD dont vous êtes le héros". Le premier épisode de "L'Ere du dragon" (un clin d'œil aux jeux de rôle) est l'aventure fantastique d'un soldat de métier de notre époque, qui se retrouve projeté dans un autre monde rempli de magie et de monstres, et dans lequel de nombreux combats l'attendent.

Une princesse, des sorcières, des monstres, tout y est, avec une bonne BD, un scénario correct, et quelques idées originales. Pour les amateurs, *Les Crocs d'ébène* sont un livre de qualité qu'il faut lire. (Editions Glénat).





BON VOYAGE

Jeu touristique Michelin

(Habourdin)

matériel:

- un plateau de jeu séparé en 19 zones (18 régions + une case départ)
- 6 voitures de couleurs différentes
- 6 Bibendum de couleurs différentes
- 30 jetons par couleur (soit 180 jetons)
- 54 cartes "lieux touristiques" vertes
- 36 cartes "restaurants" rouges
- 18 cartes "hôtels" rouges
- des billets (500 F, 100 F, 50 F, 20 F)
- 6 cartes pour les calculs des points
- un dé

but du jeu:

gérer au mieux son "budget touristique" pour visiter le maximum de régions françaises et marquer ainsi le plus de points.

le jeu:

le plateau est formé de dix-neuf zones (dix-huit régions et une case départ) et possède deux niveaux de jeu. Le cercle extérieur, fréquenté par les voitures, permet la visite des lieux touristiques (châteaux, musées, ports de plaisance, etc.) à raison de trois par région. Le cercle intérieur sert au déplacement des Bibendum et permet l'accès aux restaurants (deux par région) et aux hôtels (un seul par région). Chaque joueur reçoit l'auto, le Bibendum et les jetons d'une couleur ainsi que de l'argent et une carte récapitulative pour le calcul des points.

A son tour, chacun lance le dé. Plusieurs choix sont alors possibles : déplacer soit l'automobile (sur le cercle extérieur) dans le sens désiré, soit le Bibendum (de la même façon), vers la gauche ou la droite du cercle. Mais le Bibendum ne peut aller dans une région que lorsque la voiture y a déjà fait une halte.

Lorsqu'un joueur parvient dans une région qu'il n'a pas encore visitée, il doit débourser 100 francs "d'essence". Il choisit alors un site touristique et paye le droit de visite de l'une des trois curiosités proposées (le prix varie selon la nature du site).

Il prend la carte correspondante et dépose, à l'emplacement choisi, un pion de sa couleur. Cette case est alors inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Le Bibendum peut aller dans une région possédant déjà un pion de sa couleur (laissé par la voiture). Lorsqu'il y arrive, il a le choix entre deux restaurants, il paye (de 70 à 500 francs selon le restaurant), prend la carte et marque son passage d'un jeton. Il peut aussi aller à l'hôtel, mais seulement s'il a, auparavant, déjà occupé un des restaurants.

Comment choisir le lieu, le restaurant, ou la région à visiter ? La carte de calcul des points indique combien rapportent "les attestations de visite" possédées en fin de partie. Il faut donc créer des "familles" d'au moins trois cartes.

Ainsi trois châteaux visités rapportent 30 points; cinq "ports de plaisance" 100 points; quatre restaurants à 150 francs, 150 points; six hôtels "très confortables" à 600 francs, 360 points.

A cela s'ajoutent des bonus pour la possession de régions complètes, ou presque entièrement visitées. La partie s'achève dès qu'un joueur a dépensé tout son argent ou placé tous ses pions. Le calcul des points s'effectue grâce aux cartes récapitulatives, l'argent restant n'a plus de valeur. Le plus haut score détermine le gagnant.

commentaires:

Bon Voyage, "jeu touristique" sponsorisé par Michelin !

On pouvait craindre le pire... Quelle est la hauteur de la Tour Eiffel? Quelle est la spécialité du restaurant Duschmoll à Pétaouschnock ? Eh bien non, car le guide bien connu n'est pas le thème d'un jeu bâclé, mais simplement un "parrain" qui a apposé sa marque sur une création intéressante.

Outre l'intérêt culturel basé sur une plus grande connaissance de notre pays, il y a dans *Bon Voyage* un réel intérêt ludique. Les multiples choix proposés à chaque tour entraînent les joueurs à élaborer une tactique tant dans les déplacements que dans le choix des visites. La recherche de la meilleure carte à posséder ainsi que les tentatives de blocage des joueurs adverses créent une complexité de jeu intéressante. En effet, il ne faut pas jouer de façon trop limpide car les adversaires vous bloquent, ni trop compliquée car vous parvenez difficilement à vos fins. La gestion, aussi bien de l'argent de départ que des trente jetons, force les joueurs à calculer le meilleur coup et le placement idéal pour réunir des régions ou des séries complètes.

Il faut donc saluer ce jeu à la fois simple, éducatif et riche en possibilités. Comme un vrai bon jeu de société qui enchantera autant les grands que les plus jeunes. Un regret tout de même : on aurait tant aimé avoir six vrais petits Bibendum de couleurs plutôt qu'un simple dessin sur un morceau de carton...

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥ ♥



QUIZZARD

(Nathan)

matériel:

- 5 livrets de 1 200 questions chacun
- "l'arbitre électronique"

but du jeu:

être le premier à atteindre 20 points en répondant vite, et bien, aux questions posées.

le jeu:

"l'arbitre électronique" est placé au centre de la table de jeu. Il se compose d'un boîtier central et de six ramifications placées en étoile se terminant par des "boutons-poussoirs". Chacun se place devant un bouton et se tient prêt à appuyer.
Le choix de la question se fait en commun: un joueur détermine le livret (1 à 5), un autre la page (3 à 50), et celui qui doit la poser en choisit le numéro (1 à 25).
Il lit la question. Les joueurs ont alors le droit de taper sur leur "champignon" pour obtenir la parole. "L'arbitre électronique" démarre et la lumière du joueur qui a frappé le premier s'allume; il doit répondre instantanément. Une bonne réponse permet d'avancer le curseur de la ramification choisie de deux crans; si elle est fausse, il faut le reculer d'un cran. Le jeu se poursuit et les participants posent chacun à leur tour une question. Le premier dont le curseur arrive à 20 points a gagné la partie.

commentaires:

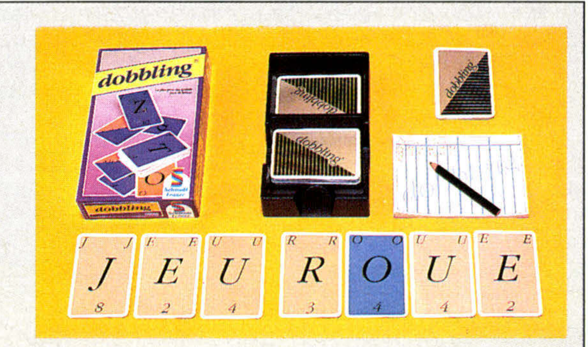
les habitués de Canal + (en clair) connaissent déjà le jeu Starquizz qui allie réflexes et connaissances.
Le jeu télévisé est une réussite: bonne ambiance, bon niveau de questions et intérêt, surtout, des "champignons" déterminant quel joueur a la parole. Il était donc très tentant, face à une telle réussite, de créer un jeu basé sur les mêmes principes.

Ainsi est né *Quizzard*. Les questions sont intéressantes, de niveau très inégal, mais c'est justement l'intérêt du jeu.

Car les joueurs n'ont qu'une fraction de seconde pour savoir s'ils peuvent répondre. S'ils s'en sentent capables, ils frappent et ont deux ou trois secondes pour "préparer leurs mots". En bref l'intérêt est, bien sûr, "l'arbitre électronique" qui "réveille" sensiblement la passion que peut susciter actuellement un jeu de questions-réponses. *Quizzard* a donc droit à un peu plus d'attention que ses cousins, parce qu'il est toujours amusant de taper comme un sourd sur le champignon. Même si cela peut paraître "primitif", il est certain que chaque personne qui découvre le jeu, commence tout d'abord par taper une vingtaine de fois sur… "l'arbitre".

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6 (et plus)
présentation: 6/10 pour les livrets, 10/10 pour "l'arbitre"
clarté des règles: 9/10
originalité: 5/10
nous aimons: ♥



DOBBLING

(Schmidt)

matériel:

- une boîte (18×11×3,5 cm)
- un sabot
- 54 cartes portant chacune une lettre de l'alphabet et 2 jokers
- un carnet de feuillets-marqueurs
- un crayon

but du jeu:

former, à l'aide des cartes que l'on a en main, le maximum de mots de sept ou huit lettres.

le jeu:

chaque joueur reçoit sept cartes, sur lesquelles sont inscrites les lettres de l'alphabet sur fond bleu ou beige.
A son tour, un joueur peut piocher une nouvelle carte (face cachée) du sabot, ou prendre la dernière carte (face visible) jetée par un des joueurs précédents. Il peut ensuite choisir de rejeter une de ses huit cartes face visible, dans le compartiment du sabot, ou bien d'étaler son jeu en annonçant un mot de sept ou huit lettres. Composer un mot rapporte un nombre de points, fonction de la valeur de chaque lettre (A: 2; B: 4; …; Z: 10). Si le mot est composé de cartes de la même couleur (bleu ou beige), c'est un "dobbling" et le mot compte double. Les autres joueurs tentent alors chacun de composer un ou plusieurs mots (même de deux lettres). Les valeurs de toutes les lettres qu'ils n'auront pas réussi à utiliser seront comptabilisées par celui qui, le premier, a posé un mot de sept ou huit lettres. Les points acquis sont reportés sur les feuillets-marqueurs, et s'additionnent au fur et à mesure dans une, deux ou les trois colonnes, suivant une règle bien peu claire.
Le gagnant de la partie est celui qui totalise 150 points dans chacune des colonnes.

commentaires:

"*Le plus petit des grands jeux de lettres*", annonce l'éditeur! Certes la taille de la boîte de jeu n'encombre ni une table ni une valise, mais le *Dobbling* constitue-t-il vraiment un "grand jeu de lettres"?
En premier lieu l'originalité du marquage des points est malheureusement gâchée par des règles peu claires, pourtant illustrées d'exemples. Il vous sera possible de jouer plus simplement en suivant les conseils pour "partie courte".
L'idée des pioches successives, dans le style *1000 Bornes*, déclenche une course entre les joueurs, un suspense croissant, et permet à chaque joueur d'élaborer quelques stratégies (choix d'écarter ou de conserver telle ou telle lettre après la pioche).

Mais ce système présente un inconvénient de taille: seuls les mots de sept ou huit lettres sont importants, ce qui limite considérablement les possibilités offertes par le vocabulaire français.

Dobbling constitue certes un agréable divertissement. Mais quant aux "Grands jeux de lettres", qu'il nous soit permis de préférer encore le Scrabble ou le Jarnac.

EN BREF :

type de jeu: jeu de lettres
nombre de joueurs: 2 à 4
présentation: 7/10
clarté des règles: 5/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥



MUSIC BOX

(Ducale)

matériel:

- un plateau de jeu
- 6 pions de couleurs
- 30 cercles percés de 6 couleurs différentes
- 5 pochettes de disques de catégories différentes
- 25 disques de 24 questions-réponses (5 par catégorie de pochettes)
- un dé

but du jeu:

être "disque d'or" en répondant aux questions posées.

le jeu:

chaque joueur prend un pion sur lequel peuvent s'entasser jusqu'à six petits disques de couleur. Le premier joueur lance le dé et déplace son pion sur le parcours. Il peut ainsi arriver sur deux types de cases possédant soit un cercle, soit un losange de couleur. Dans les deux cas, le joueur doit répondre à une question de la couleur proposée qui correspond à celle d'une pochette de disque. Les questions sont réparties selon cinq thèmes: "1955-1963", "1964-1969", "1970-1979", "Les années 80" et "Noms, faits et chiffres". S'il donne la bonne réponse, il rejoue, si la case était marquée d'un cercle, il gagne un disque de la couleur proposée (qu'il empile sur son pion) et rejoue si c'était une case losange.
Les joueurs amassent ainsi les disques de couleurs sur leurs pions. Dès qu'un des participants possède un disque de chacune des cinq catégories, il se dirige vers la case "disque d'or" où il tente de répondre à une question dont le thème est choisi par ses adversaires. S'il trouve la bonne réponse, il gagne le "disque d'or" et donc, la partie; sinon il devra repartir et tenter à nouveau sa chance.

commentaires:

à réserver aux amateurs et aux connaisseurs de musique des années 50 à nos jours, *Music Box* est un jeu très "ciblé". En cela, il n'est pas très familial et doit se jouer entre amis ayant les mêmes goûts et beaucoup de connaissances des années rock, pop, disco et autres. Le fonctionnement du jeu est banal, et rien n'apporte la moindre touche d'invention, si ce n'est le matériel, pratique et original. Mais le faible nombre de questions (seulement 600) conduit rapidement à la pénurie.
Lorsque la plupart des questions-réponses en proposent 3000 à 6000, Ducale prend beaucoup de risques en sortant un jeu avec si peu de questions et un thème si pointu. Sinon, *Music Box* n'est ni meilleur ni pire que la plupart des "questions-réponses". Cela fait un de plus sur la longue, trop longue liste des petits-enfant du *TP*.

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥



SKIP-BO

(Habourdin)

matériel:

- 144 cartes numérotées de 1 à 12
- 18 cartes "Skip-Bo" (joker)
- un sabot distributeur (type casino)

but du jeu:

se débarrasser le premier de son talon de cartes.

le jeu:

chaque joueur reçoit trente cartes (vingt s'il y a plus de quatre participants) qui constituent le talon de départ.

La première de ces cartes est toujours placée face visible. Le reliquat est alors inséré dans le sabot et compose la pioche. Chacun y prend cinq cartes qu'il garde en main.

Les joueurs ont deux possibilités de déposer leurs cartes soit dans les "colonnes construction" soit dans les "colonnes rejet". Les "colonnes construction" (au maximum de quatre) sont formées au centre du jeu; tous les joueurs peuvent les utiliser. Elles sont construites en séquence, dans l'ordre croissant des numéros (1, 2, 3... 12). On ne peut donc ouvrir une colonne qu'en posant une carte numéro 1 ou un joker qui remplace n'importe quel numéro. Dès que la douzième carte est posée, la colonne est retirée du jeu et remplacée par une nouvelle. Les "colonnes rejet" (également quatre au maximum) sont propres à chaque joueur. Elles servent à déposer les cartes inutilisables dans les "colonnes construction". Les cartes rejetées ne peuvent resservir que si elles ne sont pas recouvertes.
A son tour, chaque joueur peut ouvrir ou compléter une "colonne construction" avec les cartes qu'il a en main, les cartes rejetées, ou encore les cartes du talon. Il est, bien sûr, vivement conseillé de jouer ces dernières et de s'en débarrasser ainsi au plus vite.
Un joueur peut poser autant de cartes qu'il le veut tant qu'il n'en place pas dans ses "colonnes rejet", ce qui termine son tour. S'il a posé les cinq cartes de la pioche, il en repioche autant dans le sabot et continue à jouer.
Est déclaré vainqueur le joueur qui le premier, se débarrasse de son talon de trente ou vingt cartes reçues en début de partie.

commentaires:

prenons, tout d'abord, un sabot distributeur "semi-automatique", des cartes chiffrées et des jokers. Ensuite, il faut trouver une règle de jeu: un coktail de quelques patiences et une bonne part de nain jaune feront l'affaire.
Il ne manque plus qu'un nom, de préférence imprononçable (ça se retient plus facilement?), *Skip-Bo*, mais c'est bien sûr!
Le plus étonnant de cette "création" est que le jeu fonctionne correctement. Bien sûr, n'y recherchez aucune passion dévorante ni de longues réflexions tactiques. Aujourd'hui, tout jeu qui n'est pas basé sur les questions-réponses devient original (!!); alors accordons au moins à *Skip-Bo* la qualité de ne pas appartenir à ce groupe envahissant.
De ce fait, c'est un jeu qui change suffisamment des créations actuelles pour permettre aux joueurs de s'amuser quelque temps et, éventuellement, de redécouvrir le sympathique nain jaune.

EN BREF :

type de jeu: logique, tactique
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 7/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥



LES DENTS DE LA PUB

(Dujardin)

matériel:

- un plateau parcours de jeu (un circuit carré extérieur, un circuit circulaire intérieur)
- 2 boîtes de cartes, soit au total 2340 questions-réponses
- 4 cartes puzzle, de 10 pièces chacune, de couleurs différentes
- 4 pions de couleurs
- 2 dés

but du jeu:

reconstituer sa carte puzzle en répondant correctement aux questions posées.

le jeu:

chaque joueur prend un pion et la carte puzzle (10 pièces) correspondant à sa couleur. Les pièces des puzzles sont placées à part et les pions sur les cases de la couleur correspondante. A son tour, chacun lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé sur le parcours extérieur (carré). Différentes cases jalonnent ce circuit; elles correspondent aux différents thèmes des questions qui seront posées aux joueurs. Ce parcours possède cinq types de questions : "habillement et distribution", "institutions et services", "biens d'équipement", "alimentation", "hygiène et entretien".

Le principe des questions est basé sur la connaissance d'un slogan ou d'un nom de société. Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, il gagne une pièce de son puzzle et rejoue; sinon il passe la main. Bien entendu, il gagne la pièce à son premier passage, et sa bonne réponse ne lui permet que de rejouer. Si un joueur arrive sur la case départ de l'un de ses adversaires, celui-ci choisit le thème de la question. Une bonne réponse n'entraîne rien, mais une mauvaise fait perdre une pièce du puzzle et en fait gagner une au propriétaire de la case. Après avoir répondu aux cinq thèmes extérieurs, et gagné les cinq parties du puzzle, il faut entrer, par un des quatre passages, sur le cercle intérieur.

Là, quatre nouveaux thèmes: "études", "marketing", "création, production", et "médias". Le fonctionnement est identique à celui du cercle extérieur. Ainsi, après avoir rempli les neuf dixièmes de son puzzle, le joueur doit arriver sur une des quatre cases spéciales du cercle qui permettent de prendre la dernière pièce et de gagner ainsi la partie.

commentaires:

Les dents de la pub ou comment devenir patron d'une agence de publicité... Sous-titre pompeux pour, comme on le comprend vite, un simple jeu de questions-réponses.

On aurait pu espérer qu'un jeu sur un tel thème serait de qualité, original, plein d'imagination et d'invention, mais il n'en est rien. Voici en effet le premier jeu "alimentaire" (mon cher Watson !) convenant parfaitement soit aux jeunes fils de pub..., soit aux microcosmes publiphiles.

Les dents de la pub ne sont pas destinées aux joueurs, qui n'y trouveront pas plus (et même plutôt moins) d'intérêt que dans les autres questions-réponses. Bien que, dans l'ensemble, la recherche des questionnaires soit de bonne qualité, on reste rapidement sur sa faim, et l'envie de jouer s'émousse vite. Un grand bravo tout de même aux auteurs qui ont réussi ici le tour de force d'intégrer sur le même support des dizaines de marques et de slogans.

Un grand reproche aussi pour n'avoir, certainement, même pas testé leur jeu : en effet, rien ne permet de matérialiser le thème d'une bonne réponse, la pièce du puzzle ne l'indiquant pas, ce qui, à plusieurs joueurs nécessite d'avoir un papier pour noter le thème auquel on a répondu. Un "détail" pareil indique un grand manque d'attention de leur part. Ils apprendront, à leurs dépens, qu'un jeu n'est pas une lessive. Pas encore !

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 4 (ou plus, par équipes)
présentation: 6/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥

HORDES SAUVAGES

Que voilà une excellente surprise ! Les amateurs de jeux de guerre avec figurines ne peuvent que se réjouir de la parution de cet additif aux règles de *Warhammer Battle*. Il va, en effet, permettre une très nette et très substantielle amélioration d'une règle, jusqu'ici brouillonne et peu satisfaisante sur le plan technique.

Cet additif se divise en deux parties inégales. La première de 16 pages fait état de modifications ou rajouts à la règle.

On a enfin l'impression que de véritables figurinistes se sont penchés sur la règle pour en corriger les excès majeurs : on y note un souci de clarté, de rationalisation en un mot. On y trouve des précisions sur ce qu'est une bataille et comment l'organiser, comment créer une armée

en tenant compte du rapport budget/pouvoir et, enfin, tout un intéressant développement sur de nouvelles formations et le moyen de les exploiter. N'oublions pas également les précisions concernant les commandants et autres individualités.

La deuxième partie est tout aussi intéressante que la première : elle propose (enfin !!) la liste des armées. Un formidable progrès qui devrait éviter de longues heures de préparation des armées et des budgets.

Tout ceci ne supprime cependant pas certains défauts de la règle : le fait notamment qu'elle soit au "un pour un", que le hasard y joue un rôle trop important et fasse appel à un système batard de tirage de dés. Mais ne boudons pas notre très grand plaisir, *Hordes sauvages* est un complément indispensable.

Un dernier coup de chapeau aux créateurs (ces bons vieux Halliwell, Ansell et Priestley) pour leur esprit d'ouverture aux propositions des autres (voir page 4 de la règle). (Oriflam).



TRIVIAL PURSUIT

(Edition des Stars)

Une nouvelle livraison de questions pour *TP*. Bon... euh... Rien à dire. A quand l'édition musique ou l'édition histoire romaine?
Ici, il s'agit de "Stars". Un exemple? "Qu'est-ce que Donjons & Dragons?" Là, tout de même on atteint les "Stars Frontiers"!



NOUS AVONS REÇU...

• Simetierre n° 1: un nouveau zine trimestriel de jeux de rôle. Au sommaire, un article sur la boxe française pour Les Années Folles; Toon, un jeu méconnu; un scénario pour L'Appel de Cthulhu. Le numéro, 25 francs. Yann Couderc, 12, hameau du Revest, La Batarelle 13013 Marseille.

• White Dwarf n° 103: Les Armes du Chaos (toutes les fiches techniques); les armées des Orcs et des Gobelins; les règles de déplacement et de combat pour les véhicules dans Warhammer 40 000. En anglais. Abonnement: £ 36, Games Workshop Chewton Street, Hilltop, Eartwood Notts NG 160 HY (UK).

• Dragon Radieux n° 16: un spécial "Démons". Tout sur les démons dans AD&D, RuneQuest, La Vallée

des Rois, Empires et Dynasties. Egalement des scénarios pour Légendes de la Table Ronde, JRTM, Rêve de Dragon (25 F).

• Graal n° 7: la Guerre en Plomb, prêtres et nécromanciens; Mirage de Vie, un scénario pour RuneQuest; Cargaison dangereuse, un scénario pour Star Wars... (25 F).

• Le Héraut Citadel n° 5: Du sang dans les tribunes, ou le match du siècle entre la Calibourdaine sportive de Breca et le Sporting Gorgonzola des Egouts de Gonesse, un scénario pour Warhammer Battle; Du côté des gentils ou tout sur les créatures elfiques... (30 F).

• Chroniques d'Outre Monde n° 12: Traité de magie comparée à l'usage des joueurs de rôle; Tous des Haut-Rêvants, un scénario pour Rêve de Dragon; Les Enfants d'Avallon, un scénario pour AD&D... (30 F).

• L'Effort n° 284: la revue du jeu de Dames, les nouvelles de la fédération; une partie de Gantwarg lors du tournoi d'Issy-les-Moulineaux commentée par Ton Sijbrands. Abonnement: 140 F, L'Effort, BP 13, 33041 Bordeaux.

• Bridgerama n° 114: la revue du bridge, analyses et problèmes. Abonnement: 80 F, Bridgerama, le Bridgeur, 28, rue de Richelieu, 75001 Paris.

Cette rubrique a été réalisée avec la collaboration de C. Amardeil, J.-M. Dessal, P.-B. Ducaroir.

ANALYSE DU JEU DES ECHECS

Non, ne comptez pas trouver dans ce petit ouvrage la dernière nouveauté théorique de la défense Grünfeld plantée par Karpov à Kasparov à Belfort. Car il s'agit ici du fac-similé d'une édition de 1803 du célébrissime ouvrage d'André Danican, dit Philidor, paru pour la première fois en 1749!

Quel personnage, ce Philidor! Car non content d'avoir été l'un des créateurs de l'Opéra-Comique en France (on lui doit *Tom Jones* en 1765), il est aujourd'hui universellement reconnu comme le père des échecs modernes.

On retrouve dans la plus récente édition de l'*Encyclopédie des ouvertures d'échecs* plusieurs analyses de l'ouvrage qu'il écrivit à 23 ans!

Il y écrit dans sa préface: "*Je crois avoir perfectionné la théorie d'un jeu que beaucoup d'auteurs célèbres, tels que Leibnitz etc. traitent de science.*"

Evidemment, "Le" Philidor n'est plus à conseiller aujourd'hui comme premier manuel d'échecs. Mais quel amateur éclairé voudrait se priver de posséder dans sa bibliothèque ce monument?

Analyse du jeu des échecs par Philidor. Jean-Jacques Pauvert/Neumann, 148 pages. 99 F



STRIP SWEET

(Idées Créatives Produits)

matériel:

- un plateau de jeu
- 6 pions
- 750 cartes questions-réponses
- 55 cartes "surprises"
- 55 cartes "rendez-vous"
- 96 cartes "habits"
- 20 cartes jokers
- 36 jetons
- un dé

but du jeu:

rester le plus longtemps possible avec des cartes "habits" et de l'argent (jetons).

le jeu:

chaque joueur reçoit seize cartes "habits", six jetons (600 francs) et un pion. A son tour, chacun lance le dé et déplace son pion sur le parcours. Il arrive ainsi sur des cases de différents types:
- cases "surprises" ou "rendez-vous": le joueur tire une carte du type demandé et suit les instructions données (ce sont des questions personnelles, des bonus ou des malus);
- cases "maison close": le joueur perd autant de cartes "habits" que le lui indique le chiffre du dé.
Il y a aussi des cases "strip tease", "taxe", "joker", "chance", "casino"...
Sinon, la plupart sont des cases questions, auxquelles le joueur doit répondre. S'il répond bien il rejoue; sinon il perd une carte "habits" qu'il place au centre du jeu, sur la case "strip sweet". Cette case ne peut être atteinte que si le joueur possède un joker. Il lance le dé et entre sur le parcours intérieur. S'il tombe sur la case "strip sweet", il ramasse toutes les cartes "habits" s'y trouvant et rejoue; sinon (s'il rate la case) il peut retenter le "strip sweet" tant que le dé ne le fait pas sortir du parcours central.
Dès qu'il peut, il doit en sortir et regagner ensuite un joker pour revenir au centre.
Dès qu'un joueur n'a plus d'"habits", plus d'argent (ni de joker), il est éliminé de la partie. Le gagnant est le dernier restant en jeu.

EN BREF:

type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 6/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥

commentaires:

Strip Sweet... tout un programme! Ce jeu possède des qualités (si, si...): tout d'abord, une boîte bien réalisée (d'un rouge provocant!), un joli logo, dix petites boîtes pour ranger les cartes et un plateau clair et bien fait, Mais... c'est tout! Et c'est peu! Le jeu n'a vraiment aucun intérêt.
Même pas son thème, qui se veut "coquin", mais qui ne risque sûrement pas de choquer quiconque ni même (ce qui est plus grave!) de faire sourire. Quelques exemples? Intellectuel: "Quel est le plus sadique des marquis?" Réponse: "Le marquis de Sade"! Culturel: "Qu'emploie-t-on dans une pipe cambodgienne?" Réponse: "du thé" (Euh... Vous pensiez à quoi ?).
Passionnant, dans "surprises": "Racontez votre surprise amoureuse la plus extraordinaire" (il n'y a pas de réponse type!) ou bien, original, dans "rendez-vous": "Comment voyez-vous la femme (ou l'homme) de votre vie?" Si après ces exemples (choisis au hasard!), vous tenez toujours à ce jeu, un conseil, offrez-vous la lecture des "remarques astucieuses (au dos de la règle): ce sont des conseils de jeu du plus haut intérêt...

ECHECS ELECTRONIQUES



MEGA 4, LE NOUVEAU MEPHISTO

Personne ne conteste la grande qualité de jeu des programmes *Mephisto : Dallas, Rome, MM4*, etc. Cependant, en dehors de l'Allemagne Fédérale où joue le réflexe nationaliste, la firme de Munich n'arrive pas à s'imposer commercialement : ses produits sont trop chers ! C'est pourquoi Hegener et Glaser sort aujourd'hui le *Mega 4* qui sera vendu partout dans le monde... sauf en Allemagne. En fait, si le produit est complètement nouveau, il a pourtant des airs de déjà-vu :

- sa présentation est exactement celle du *Mephisto Super Mondial* : un échiquier semi-sensitif noir et argent avec 2 écrans et 16 touches de contrôle;
- son programme est dû au Hollandais Ed Schröder qui avait déjà conçu le *Mephisto Rebel*, il y a dix-huit mois, et le *Mephisto MM4* au début de l'année.

Bien évidemment lorsqu'on joue avec le *Mega 4*, on retrouve plus qu'un air de famille avec le *MM4*, en particulier dans la bibliothèque d'ouvertures. Mais, en six mois, les améliorations sont importantes comme le montre la grille de tests : progression dans huit cas sur neuf ! Le *Mega 4* devient le meilleur programme testé pour la combinaison 5 et la finale 8. C'est un appareil très fort tactiquement, solide positionnellement, mais auquel on peut reprocher un style de jeu un peu terne : peu entreprenant, il attend surtout la faute de l'adversaire.

Son prix : environ 3 900 F, ce qui est compétitif par rapport aux *Super Forte* et *Excel 68000* avec lesquels il espère se partager le marché des appareils très performants pour un prix abordable. Il possède bien sûr toute la gamme des fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un appareil de ce prix.

GROS ELO A ROYAN

Le *Mega 4* a participé à l'Open de Royan à la fin du mois de juin, ce qui permet d'avoir une bonne idée de sa force contre des joueurs de tournoi. Voici son parcours : perte au temps dans une position gagnante contre un adversaire classé 1570; victoire contre un non-classé; défaite contre un 2030; victoire contre un 1900; victoire contre un 1930; victoire contre un 1950; victoire contre un non-classé; défaite contre un 2020.

Soit une performance de 2090 Elo et 6 points sur 9; 16e sur 116.

C'est un peu mieux que le *Leonardo Maestro B* équipé d'un Turbo Kit qui le faisait tourner à 18 megahertz : 6 points également (17e) et 1964 Elo, et l'*Excel Los Angeles* 5,5 points (33e) et 1951 Elo. En revanche, c'est moins bien que le *Super Forte* 6 megahertz auquel revient l'exploit d'avoir battu trois joueurs classés à plus de 2000 : 6,5 points (8e), soit une performance de 2054 ELo. L'air de l'Atlantique semble avoir stimulé les microprocesseurs car jamais les machines n'avaient réussi un tel tir groupé (de 1951 à 2054) à un aussi haut niveau.

INFLATION A PHILADELPHIE

Quelques jours plus tard, du 1er au 4 juillet, six *Mega 4* équipés d'un Turbo Kit qui les faisait tourner à 18 megahertz au lieu de 5 pour la version commercialisée, participaient au World Open de Philadelphie, probablement le plus grand tournoi du monde par le nombre des participants : 1500!

Excellent résultat puisqu'un classement américain de 2195 (retirez environ 200 points pour avoir l'équivalent français) fut officiellement attribué au *Mega 4* à l'issue des 48 parties disputées.

Mais dans le même temps un *Fidelity Excel 68000 Mach III "Master"* faisait encore beaucoup mieux : 26 gains, 7 nuls et 15 pertes contre une moyenne à 2172, soit une performance à 2264!

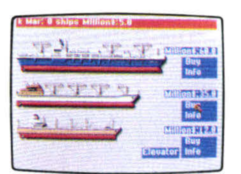
2500 appareils numérotés seront fabriqués par Fidelity Electronics et vendus dans le monde à partir du mois d'octobre. Ce sera probablement le premier appareil commercialisé qui franchira la barrière des 2000 Elo en France. Nous en reparlerons dans un prochain numéro.

Diagrammes parus dans le numéro 47	Mephisto MM4	Mephisto Mega 4	Rappel du meilleur
Diag. 1	5 min. 7 s	1 min. 43 s	Mephisto Dallas 32 bits et Mephisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 2	6 min. 45 s	3 min. 12 s	Elite Avant-garde: 1 min. 57 s
Diag. 3	14 min. 58 s	21 min. 55 s	Mephisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 4	non trouvé en 1 heure	59 min. 50 s	Léonardo Maestro 6 Mega: 10 s
Diag. 5	3 min. 47 s	2 min. 27 s	Constellation Super Forte 6 MHz: 2 min. 56 s
Diag. 6	2 min. 26 s	1 min. 15 s	Constellation Super Forte 6 MHz: 1 min. 7 s
Diag. 7	1 min. 24 s	1 min. 4 s	Constellation Super Forte 6 MHz: 35 s
Diag. 8	2 min. 57 s	1 min. 9 s	Mephisto MM4: 2 min. 57 s
Diag. 9	53 min. 35 s	52 min.	Léonardo Analyst 8 Mega: 0 s

AMIGA 500

PARCE QUE.



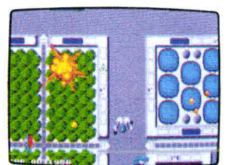










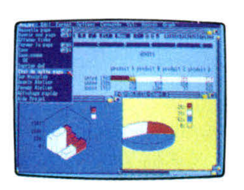














Parce que pour s'éclater tous azimuts c'est super... Hyperréalistes les images... Ça bouge comme un dessin animé.

Parce que le catalogue de jeux est riche comme... les pâtes : Arcades, Aventures, Simulation, Stratégie, au total plusieurs centaines de logiciels.

Parce que l'AMIGA 500, c'est la récré à la carte. Le graphisme, terrible. Des b.d. plein l'écran. 4096 couleurs pour les petits mickeys. Qui peut en dire autant?

La musique? Je compose, je fais des arrangements. Le rock en stéréo, à fond les manettes, tout en dessinant à l'écran : l'Amiga 500 est multitâche.

Je mords à la vidéo, je craque pour les clips... Vous en connaissez beaucoup des micro-ordinateurs vidéastes?

Parce que l'Amiga 500, mon père me "l'emprunte." Avec lui c'est pointu : des chiffres... des stats...

Enfin **Parce que** mon Amiga 500, il rend pâle de jalousie mon meilleur copain qui galère sur un... Atisrad ou quelque chose comme ça.

Parce que, pour le consoler, de temps en temps je lui passe mon AMIGA 500 ...

SAGHA

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

M. ______________________ Age ____________ JS

Adresse ______________________ Tél. ____________

Je désire recevoir : ☐ une documentation sur l'AMIGA 500

Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

CONCOURS J&S 50: LES RESULTATS

C'est Olivier Dupin, de Grenoble qui gagne la belle 2 CV! Bravo! Mais tous méritent nos félicitations: vous avez encore été incollables!

1. RETROSPECTIVE

Les plus fidèles des lecteurs, ceux qui conservent précieusement leur collection de *J&S* depuis le n° 1, n'avaient qu'à comparer les originaux et les reproductions pour retrouver l'erreur, bien visible. Mais pour les autres, ce n'était tout de même pas bien sorcier!

Sur la couverture du n° 46, le conseil "Jouez au backgammon" était illustré d'une photo de ce magnifique jeu où l'on pouvait dénombrer (même sans loupe!) pas moins de seize pions (dames) blancs sur le plateau... sans compter les six autres déjà sortis!

Or tout le monde sait (ou du moins devrait savoir), qu'à ce jeu, chaque camp ne dispose en tout que de quinze pions. Pour une anomalie, c'était une anomalie! Non?

2. LES CHAMPIONS

Ont été champions de France:

- Philippe Bellosta, champion de France de Scrabble Juniors, 1983 (*J&S* n° 21)
- Michel Cordier, champion de France de Master Mind, 1981 (*J&S* n° 12);
- Hervé Dumont, 1er champion de France de Pente, 1984 (*J&S* n° 30);
- Marc Fernandez, champion de France de Monopoly, 1985 (*J&S* n° 34);
- Nicolas Giffard, champion de France d'échecs, 1978 et 1982 (*J&S* n° 17);
- Luc Guinard, champion de France de dames, 1981, 1983 et 1985 (J&S n° 12, n° 23, n° 35);
- Benjamin Hannuna, champion de France de Scrabble en 1979 et 1980 et champion de France par paires en 1981 et 1983 ;
- Patrick Lancman, champion de France de tarot, open 1984, 1re série 1985 (*J&S* n° 33);
- Benoît Pigé, 1er champion de France de wargames, 1980 (*J&S* n° 7);
- François Pingaud, 1er champion de France d'Othello, 1981 (*J&S* n° 12)
- Pierre Schemeil, champion de Suisse en 52, champion du Liban en 52, champion d'Egypte en 53, 54, 58 et 61... et trois fois champion de France par équipe de 4 en 54, 55 et 56, et par paire en 63.
- Philippe Soulet, champion du monde en 82 et six fois champion de France !

Mais, n'ont pas été champions de France:

1. Pierre Aroutcheff... et pourtant, il joue bien au go, notre chroniqueur!

3. Jean-Paul Cordier: le plus célèbre spécialiste des "Chiffres et des Lettres" n'a jamais eu de titre au Scrabble.

11. Jacques-Henri Muracciole a été champion du monde de Scrabble francophone... mais pas champion de France!

15. Omar Sharif, le plus connu des joueurs de bridge n'a jamais obtenu de titre français.

17. Boris Spassky, l'ex-champion du monde d'échecs est certes français depuis plusieurs années. Il aurait certainement décroché le titre de champion de France... s'il avait disputé la compétition!

18. Marc Tastet, notre spécialiste d'Othello, figure depuis plusieurs années parmi les meilleurs joueurs français. Mais il n'a jamais été champion.

3. A L'AUTEUR MECONNU

Certes, c'était vraiment difficile. Mais vous avez été nombreux à trouver, ce qui prouve une fois de plus que rien ne vous résiste. Quoi qu'il en soit, c'était une belle occasion pour rendre hommage à l'inventeur français d'un des jeux les plus connus du monde. Eh oui, Albert Lamorisse inventa *Risk*!

Ce n'était pas le premier nom du jeu. Mais nous vous l'avions dit dans notre n° 1 (Ah, c'est ça les rétrospectives!), *Risk* s'appela d'abord *La Conquête du monde.*

4. BIZARRE

Evidemment, l'énoncé surprenait à la première lecture. Pourtant, la solution n'était pas trop difficile à trouver.

C'était, tout simplement:

$(-3) \times (-1) \times (+1) = (+3)$

Si, si, -3 et -1 sont des nombres impairs, demandez à votre prof de math. Et nous avons même admis la réponse, donnée par un seul et original candidat:

$(-1) \times (+1) \times (+3) = (-3)$

Car -3 peut parfaitement être considéré comme un nombre premier.

5. DESORDRE

On a d'abord écrit deux nombres de 3 chiffres et leur somme en utilisant une fois et une seule chacun des chiffres de 1 à 9.

L'opération peut s'écrire:

$$\begin{array}{r} s\ r\ \ \\ a\ b\ c \\ +\ d\ e\ f \\ \hline g\ h\ i \end{array}$$

Les neuf chiffres a, b, c, d, e, f, g, h et i représentent les neuf chiffres de 1 à 9, chacun d'eux utilisé une fois et une seule.

Désignons par r et s les retenues respectives en 1re et 2e colonnes, ces retenues pouvant être nulles ou égales à 1.

Nous pouvons écrire:

3e colonne: $c + f = 10\,s + i$ (1)

2e colonne: $s + b + e = 10\,r + h$ (2)

1e colonne: $r + a + d = g$ (3)

D'autre part en effectuant la somme des chiffres de l'addition, on a:

$a + b + c + d + e + f + g + h + i = 45$ (4)

45 étant la somme des nombres de 1 à 9.

En faisant (4) − (3) − (2) − (1), il vient $2\,(g+h+i) = 45-9\,(r+s)$

Le premier membre est pair, il faut donc $r + s$ = impair.

Seule possibilité $r + s = 1$ qui donne $2\,(g+h+i) = 36$ et $g+h+i = 18$. La somme g+h+i étant multiple de 9, le nombre ghi est lui aussi multiple de 9. Si on le multiplie par un nombre quelconque, le résultat est aussi un multiple de 9. La somme des chiffres de ce résultat est donc aussi un multiple de 9.

Si x est le chiffre cherché, on a donc:

$2+2+3+5+2\,x$ = multiple de 9

La seule possibilité est $x = 3$

Une solution possible au problème

$$\begin{array}{r} 1\ 8\ 3 \\ +\ 2\ 7\ 6 \\ \hline 4\ 5\ 9 \end{array} \times 487000 = 223533000$$

Pour un résultat égal à 459, le problème admet une infinité de solutions de la forme 2235000... 0033, le nombre de 0 étant multiple de 16.

Exemple: on peut vérifier que 22350000000000000000033 est bien divisible par 459.

LES CHOUCHOUS

Ah... nous vous reconnaissons bien là! Quel éclectisme! Voyez un peu vos jeux préférés, dans l'ordre:

1. les échecs
2. Donjons & Dragons (D&D + AD&D)
3. le tarot
4. L'Appel de Cthulhu
5. le Scrabble
6. Othello
7. le bridge
8. Mega
9. L'Œil Noir
10. Trivial Pursuit

LES GAGNANTS

1er: DUPIN Olivier, Grenoble, gagne une 2 CV Citroën

2e: DUPUY Pascal, Maisons-Alfort, gagne un voyage d'une semaine pour 2 personnes au bord de la Méditerranée. Au choix: Turquie, Grèce, Yougoslavie, Sicile ou Egypte

3e: SEVIN Jacques, Claye-Souilly, gagne un crédit-voyage d'une valeur de 6 000 F en billets d'avion

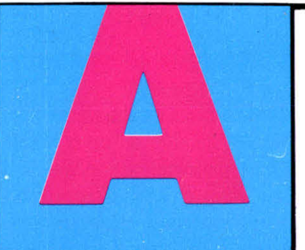
4e: DUHAMEL Laurent, Saint-Venant, gagne un jeu d'échecs électronique *Excellence* (Rexton)

5e: ESNAULT Michel, Paris, gagne un jeu d'échecs électronique *9MK10* (Transecom)

6e: MENIN Véronique, Vitry/Seine; 7e: REVEAU Raymond, Joué-Lès-Tours; 8e: WALGRAFFE Claudette, Reims; 9e: GAULTIER Catherine, Tours; 10e: MONESTIER Jeanne, Saint-Saturnin; 11e: COUTANT Daniel, Monnaie; 12e:

WALGRAFFE Jacqueline, Reims; 13e: GAUTIER Annick, Reims, gagnent un *Dictionnaire du cinéma* et le *Livre de la photographie Larousse*
14e: GAUTHIER Georges, Chalon-Sur-Saône; 15e: MATHON Pierre, Le Mans; 16e: LESCOUZERES Jean-Paul, Le Mas D'Agenais; 17e: LEPRINCE Pascal, Le Mans; 18e: BINET Patricia, Marignane; 19e: BINET Patrick, Marignane; 20e: HANSEN Josette, Castanet, gagnent *les sept livres de la collection Jeux & Stratégie* (éditions du Rocher)
21e: DE LAMARRE Michel, Noisy-Le-Grand, gagne une *boîte de base + expert D&D*
22e: PASCAL Christian, Villeneuve-de-Berg; 23e: FLAHAUT Louis, Bethune; 24e: CHINCHOLE Paul, Saint-Gratien; 25e: BONVILA Daniel, Montpellier; 26e: BOUILLIAT Jacques, Paris, gagnent un jeu *Maxi Bourse International* (Schmidt France)
27e: MORTIER Didier, Ruffec; 28e: JEANJEAN Pascale, Paris; 29e: DROCOURT Annie, Le Vaudreuil; 30e: LE GALL Hervé, Vincennes; 31e: FENASSE Paul, Toulouse; 32e: MERMET-BOUVIER Alain, Antibes; 33e: GOURVES Daniel, L'Hopital-Camfrout; 34e: MOLINA Bernard, Paris; 35e: RENAUD Michel, Frasne, gagnent un *Dictionnaire Petit Larousse* en couleurs
36e: LEBRETON Michel, Saint-Malo; 37e: BOURLIER Lucie, Tours; 38e: RIGAUDIERE Michel, Tours; 39e: HELIER Patrice, Bonneval; 40e: HERVE Thierry, Esvres; 41e: HADAM Jean, Tours, gagnent un jeu *Dingbats* (Habourdin)
42e: FREDRIC Jean-Paul, Saint-Ismier; 43e: GRANDJEAN Bernard, Fameck, gagnent un jeu *Suprématie* (Jeux Descartes)
44e: GERIN Pierre, Paris; 45e: PATUROT Evelyne, Vesoul; 46e: DUCHATEAU Roger, Valenciennes; 47e: DUBOIS Annick, Poitiers; 48e: JULIEN Michelle, Sainte-Foy-Les-Lyon, gagnent un jeu *Ambition* (Schmidt France)
49e: RABAUD Simone, Versailles; 50e: CAPLAT Gérard, Tarnos, gagnent un jeu *L'Ultime Epreuve* (Jeux Actuels)
51e: DANION Gilberte, Rostrenen; 52e: PLATEL Jean, Cassel, gagnent un jeu *La Compagnie des Glaces* (Jeux Actuels)
53e: BARTIER Jean-Claude, Elancourt; 54e: STRAGIER Cécile, Tourcoing; 55e: DESCHAMPS Marc, Tours; 56e: ROUE Eliane, Guipavas; 57e: ROEMER Robert, La Wantzenau, gagnent un jeu *L'An Mil* (Jeux Actuels)
58e: LEFEBVRE Danièle, Saint-Cyr-au-Mont-D'Or; 59e: BONNEAU Christian, Chambray-Les-Tours; 60e: JOURDANET Georges, Lyon, gagnent un jeu *Othello* et le livre *Othello* (Dujardin et Jeux & Stratégie-Editions du Rocher)
61e: FRAGNE Charles, Saint-Germain-en-Laval; 62e: DESBORDES Penny, Fontenay-sous-Bois, gagnent un jeu *Baston* (Jeux Actuels)
63e: BLANC André, Trèbes; 64e: BUMENN Claude, Moisson; 65e: BUASSO Laurence, Cannes; 66e: BARBIER Suzanne, Roanne; 67e: LECERRE Colette, Beauvais; 68e: MAHIEU Micheline, Saint-Ouen; 69e: MARENGO Christian, Sanary; 70e: STOFFEL Jean-Marc, Sarrebourg; 71e: VALOGNES Louis, Cormeilles-Parisis; 72e: PRUVOST Jean-Michel, Bruay-Labuissière, gagnent un jeu *Stratego* (Jumbo)
73e: RASPINI Pascal, Evry; 74e: LEFEBVRE Pierre, Rethel, gagnent un jeu *L'Appel de Cthulhu* (Jeux Descartes)
75e: MOLLARD Gilles, Meximieux; 76e: RABAUD Claude, Versailles; 77e: DE PUYCHAUMEIX Jacques, Clichy; 78e: SERPAUD Denis, Brizambourg; 79e: SITTER Claire, Sentheim; 80e: LELASSEUX Véronique, Le Mans; 81e: LEBAS François, Saint-Pavage; 82e: PIN Sinaita, Auch; 83e: HUC Christophe, Clichy; 84e: HUOT Suzanne, Ris-Orangis; 85e: CAUZARD Antoine, Sceaux; 86e: AMBROGGI Victor, Bruges; 87e: BANIS Claude, Lyons-La-Forêt; 88e: MENGUY Bernard, Auxerre; 89e: DAVID Fabrice, Bolbec; 90e: VIGER Manuel, Paris; 91e: BOUILLIAT Roger, Paris; 92e: MARTIN René, Ris-Orangis; 93e: PIANARO Lionel, Annecy; 94e: MOREL Jean-Pierre, Paris, gagnent un jeu *Le Lièvre et la Tortue* (Ravensburger)
95e: VINCI Pascal, Issy-les-Moulineaux; 96e: BOUILLIAT Michèle, Paris; 97e: FROMENTIN Anne-Marie, Nîmes; 98e: LABORDE Maurice, Aubigny-sur-Nère; 99e: PERROT Chantal, Nogent-sur-Marne; 100e: DUCOS-DUCQ Alain, Lanester; 101e: DEMIRDJIAN Arsène, Paris, gagnent un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker), etc.

Tous les gagnants seront avertis personnellement par courrier.



VOUS DE JOUER

JEUX & STRATEGIE

N° 1 de la presse des jeux de réflexion et pour micro-ordinateurs

1 AN - 6 Nos
150 F.

• **BELGIQUE 154 FF**

• **CANADA et USA 35 $ Can.**
PERIODICA Inc., C.P. 220 Villa Mont Royal
P.Q. CANADA H3P 3C4

• **SUISSE 42 FS**
NAVILLE et Cie 5-7 rue Levrier
1211 GENEVE 1 - SUISSE

• **AUTRES PAYS 201 FF**
Commande à adresser directement à Jeux & Stratégie

BULLETIN DE COMMANDE
à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
EXCELSIOR PUBLICATIONS - 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

• Je m'abonne pour 1 an à compter du prochain numéro.
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....

Code postal .... Ville ....
....
• Ci-joint mon règlement de ....F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATEGIE-BRED - Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris. Recommandé et par avion : nous consulter.
JS 53

DISTRIBUTION DES PRIX !

Au terme d'une grandiose finale, voici donc le palmarès du championnat 88. Et pour ceux qui ne l'ont pas disputée, les derniers problèmes qu'ils auraient eu à résoudre.

Cent soixante finalistes présents, quarante participants au concours parallèle, la finale du deuxième championnat de France des jeux mathématiques et logiques connut un franc succès. Surtout si on rajoute le message d'encouragement de M. Hubert Curien, ministre de la Recherche et de la Technologie, qui a promis de remettre personnellement les diplômes l'an prochain.

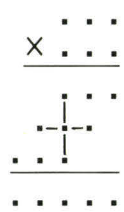
Et *Jeux & Stratégie* a de quoi s'enorgueillir du résultat. Qu'on en juge : quarante pour cent des finalistes sont lecteurs de notre revue, ainsi que trois gagnants sur cinq ! C'est d'ailleurs un des nouveaux champions de France, Yves Kocher, qui remporte le concours *Jeux & Stratégie*, récompensant le meilleur de nos représentants dans la compétition à condition qu'il gagne un titre. Ses 5 000 F en kilomètres aériens viennent s'ajouter à l'ordinateur PS2, équipé d'un écran couleur et d'une imprimante, qu'IBM offrait aux vainqueurs des trois catégories hors collèges.

Mais avant cette cérémonie de remise des prix, qui se déroulait à l'hôtel Pullman Saint-Jacques, où la FFJM avait invité tous les finalistes pour la nuit, il y avait naturellement les deux séances de jeux-problèmes. Dans la grande bibliothèque de mathématiques de la faculté des sciences de Jussieu, les deux cents concurrents ont bataillé dur. Nous avons publié dans le précédent numéro l'essentiel des énoncés. Vous trouverez leurs solutions ainsi que les autres problèmes de la finale ci-après.

Mais avant tout, une rectification : deux mots en trop ont rendu un énoncé impossible. Il s'agit du problème intitulé "Multiplication à cames". Le jury a accepté la solution "problème impossible", mais sans ces deux mots, le problème a, bien sûr, une solution. En voici l'énoncé exact :

MULTIPLICATION A CAMES

Si on échange les deux facteurs de cette multiplication, les chiffres de la croix, qui sont tous distincts, pivotent d'un quart de tour. Quel est le résultat de cette multiplication ?



Un autre problème a réservé quelques surprises au jury. Il s'agit d'un des quatre problèmes d'optimisation proposés lors de cette finale. Un candidat collégien en cinquième a trouvé une meilleure solution que les éminents membres du jury !

En voici l'énoncé:

LA TOUR DE HANOI BICOLORE

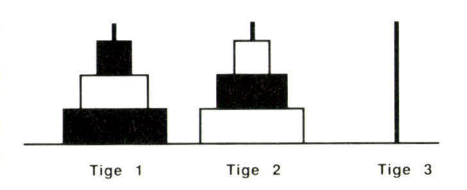


Figure 1

On dispose de 2 "tours de Hanoï", composées de 3 anneaux de tailles décroissantes enfilés autour d'une tige. Les anneaux sont noirs ou blancs, comme indiqué sur la figure 1. On dispose également d'une troisième tige. Le but du jeu est de parvenir au résultat de la figure 2,

Tige 1 Tige 2 Tige 3

Figure 2

avec pour règle : à chaque coup, on ne peut poser un anneau que sur un anneau plus grand ou de même dimension.

Quel est le nombre minimum de coups pour parvenir au résultat ?

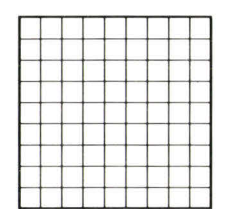
Dans le cadre des ratés, l'organisation nous prie de l'excuser auprès des lecteurs de *Jeux & Stratégie* qui auraient tenté d'obtenir les énoncés de la finale en temps réel sur minitel 36-15 APMEP. Pour des raisons techniques "indépendantes de sa volonté", l'expérience, qui avait parfaitement fonctionné en demi-finales, n'a pu être renouvelée avec succès en finale.

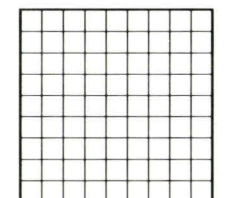
Voici maintenant parmi les autres jeux figurant à la finale, ceux que nous n'avons pas publiés dans le précédent numéro.

LES CASES NOIRES

On considère une grille 9×9. Quel est le nombre maximum de cases qu'on peut noircir, sans former aucune suite de 3 cases consécutives alignées dans une des 4 directions (verticale, horizontale, diagonales) ?

Formez alors avec ce nombre de cases noires, deux configurations distinctes répondant à la question, sur les grilles ci-dessous (des configurations obtenues par rotation et/ou par symétrie ne sont pas considérées comme distinctes).





LES FRACTIONS

On écrit les fractions 1/2, 1/3, 1/4,..., 1/1988, puis les produits 2 à 2 de ces fractions, puis les produits 3 à 3, et ainsi de suite jusqu'au produit de toutes les fractions.

Quelle est la somme de tous les nombres écrits depuis le début?

ANNEES POUR PARESSEUX

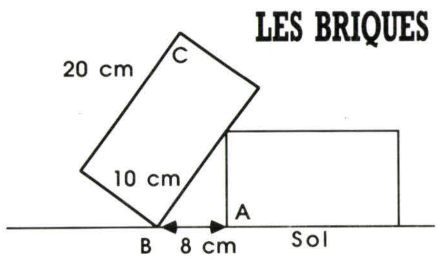
Entre 1988 et 2000 (inclus), quelles années comporteront 53 dimanches ?

Nombre de solutions :

Solution 1:

Solution 2:

LES BRIQUES



Deux briques identiques (dimensions en projection 20 cm×10 cm) sont disposées comme indiqué sur le dessin. La distance AB est 8 cm. A quelle distance du sol est le point C?

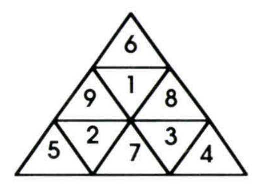
|_|_|_|_|_|_|

Collèges 6e-5e:
1er: Damien CHRISMENT (Remilly), 2e: Laurent MUSNIER (Hyères), 3e: Olivier HERGAULT (Cholet), 4e: Mélanie PARENT (Sedan), 5e: Imad TABET (Paris).

Concours parallèle:
1er Professionnels: Dominique CEUGNET (Ozoir)
1er Lycéens: Jérémie WAINSTAIN
1er Grand Public: Nicolas DIDRIT
1er Collèges: Jean-Yves LACORRE

Voici maintenant les solutions des jeux proposés dans le numéro précédent.

MINI-FACTEURS
S = |2|3|2|2|



L'OBJET
62 faces
60 sommets
120 arêtes

LE POLYGONE
Nombre de solutions: 1
Solution: N = 21

LE TAS DE CAILLOUX

On dispose de 1988 cailloux.
On en forme deux tas. On écrit le produit du nombre de cailloux du premier tas par le nombre de cailloux du deuxième tas.
On divise un des deux tas en deux nouveaux tas, et on écrit le produit des nombres de cailloux des deux nouveaux tas formés.
On recommence à diviser l'un des trois tas en écrivant le produit des deux nouveaux tas formés.
Et ainsi de suite, jusqu'à obtention de 1988 tas de 1 caillou.
Quelle est la somme des 1987 produits?

|_|_|_|_|_|_|_|_|

Pour les solutions de ces derniers jeux, reportez-vous page 116.

PALMARES

Professionnels:
1er: Jean BRACONNIER (Beauvais), 2e: Jean-Claude FAVRE (Suisse), 3e: Alain de St-Etienne (Orsay), 4e: Jacques LEROY (Vierzon), 5e: Marc TASTET (Dax).

Grand public:
1er: Yves KOCHER (Paris), 2e: Bruno BETTOLI (Frandeville), 3e: Guillaume SCHMIDT (Luzarches), 4e: Christian POISSON (Plesse), 5e: Eric AVAZERI (Paris).

Lycéens:
1er: Bruno SANCHIZ (Mont-Saint-Aignan), 2e: Frédéric CHEDOTAL (Lorient), 3e: Antoine CHAMBERT LOIR (Bruxelles), 4e: Laurent BENVENISTE (Rennes), 5e: Jean-Marie AUDIGIER (Aubenas).

Collèges (4e-3e):
1er: Vincent LEFEVRE (Rambouillet), 2e: Eric BRUNET (Cholet), 3e: Olivier LIGNON (Lalbenque), 4e: Benoît DESESQUELLES (Amiens), 5e: Eric BOROT (Champs-sur-Yonne).

FACILES:

SEMI-MAGIQUE

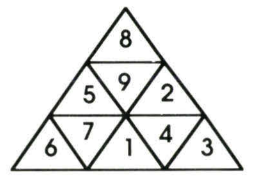
-17	26	-24
-12	-5	2
14	-36	7

LES QUATRE COLLEGIENS
Nombre de solutions: 1
Solution: |A| |D| |B| |C|
1 2 3 4

UNE SOMME ASTRONOMIQUE
Trois derniers chiffres: |3|1|3|

LE PLAFOND DE LA SECURITE SOCIALE
9840 F/mois

MAXI-FACTEURS
S = |1|7|5|8|5|



LE CUBE
|1|7|2|8| cm³

MOINS FACILES

LES DEUX DES
Nombre de solutions: 1
Solution: |1|2|2|3|3|4|
Dé n° 1
|1|3|4|5|6|8|
Dé n° 2

LES NOMBRES DE ROGER
|2|3|6|4|

LE PARC
Nombre de solutions: 2
Solution 1: 0,125
Solution 2: 0,875

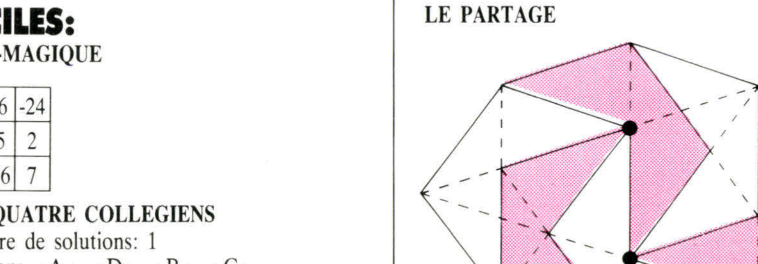
LA SECRETAIRE
Nombre de solutions: 42

DIFFICILES

ALBERT ET ZOE
Nombre de solutions: 1
Solution: C = 1280

QUE DE DIVISEURS!
Nombre de solutions: 5
Solutions: 6, 12, 60, 360, 2520

LE PARTAGE



MULTIPLICATION A CAMES

```
   1 3 4          1 4 6
 × 1 4 6        × 1 3 4
   8 0 4          5 8 4
 5 3 6          4 3 8
1 3 4          1 4 6
1 9 5 6 4      1 9 5 6 4
```

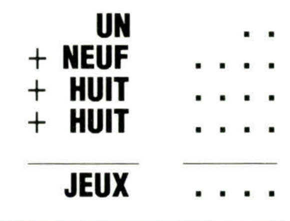
LA SURVIVANTE
Nombres de solutions: 2
Solution 1: |2|1|0|8|

Solution 2: |6|2|0|4|

Enfin, le jury du championnat vous offre en exclusivité un jeu qui avait été prévu pour la finale en "doublure", pour le cas où un problème aurait dû être annulé avant la fin d'une séance:

1988 EN JEUX

Résoudre le cryptarythme suivant:



UN ORDINATEUR CHAMPION DU MONDE D'ECHECS EN L'AN 2000?

Kasparov ironise sur les "tas de ferraille", mais un programme pourrait bien le surclasser avant la fin du siècle ! En tout cas, les progrès réalisés ces vingt dernières années sont spectaculaires. Voici une histoire instructive que le champion du monde ferait bien de lire !

Jeudi 7 janvier 1988, salon de l'Hôtel de Crillon à Paris, le champion du monde, Garri Kasparov, donne une conférence de presse. La plupart des questions des 80 journalistes présents portent sur le tout récent championnat du monde de Séville où le jeune Azerbaïdjanais n'a conservé son titre que de justesse contre son prédécesseur Anatoli Karpov. Soudain une question "qui n'a rien à voir": "*Un ordinateur parviendra-t-il à battre régulièrement un Grand Maître International avant l'an 2000?*" En fait, on sent bien que le journaliste s'est retenu pour ne pas poser la grande question qui aurait été considérée comme un crime de lèse-majesté: "*Pensez-vous qu'un ordinateur pourrait un jour vous déposséder de votre titre?*"

Mais la feinte ne marche pas et la réponse est cinglante et péremptoire: "*Absolument pas, les joueurs de haut niveau l'emporteront toujours sur les machines.*"

Mis au courant de ce jugement sans appel, l'Américain Hans Berliner, programmeur du meilleur ordinateur d'Echecs du monde, *Hitech*, et qui sait ce que sont les échecs de haut niveau, puisqu'il a été champion du monde par correspondance de 1968 à 1970, répond mi-amusé, mi-exaspéré: "*Si Kasparov jouait aujourd'hui un match contre Hitech, nul doute qu'il remporterait toutes les parties. Toutefois, il est fou s'il pense qu'il sait comment jouera un ordinateur en l'an 2000. Par exemple, je suis tout à fait sûr qu'Hitech progressera davantage cette année que Kasparov!*"
Le débat est donc bien lancé!

UN PEU D'HISTOIRE

Il faut dire que la polémique ne date pas d'aujourd'hui. Elle est née très exactement il y a vingt ans en Angleterre, dans un salon où plusieurs Américains, professeurs d'"Intelligence artificielle", soutinrent un jour que les ordinateurs allaient très vite jouer aux échecs comme des Maîtres. Or il se trouvait dans l'assistance un jeune programmeur de 23 ans qui, malgré son métier, ne croyait absolument pas à de tels progrès de la part des ordinateurs.



David Levy : le programmeur qui défiait les programmes !

Il s'appelait David Levy et venait de remporter le championnat d'Ecosse.

Comme cela se produit bien souvent en Angleterre, on passa rapidement du débat contradictoire... au pari. Les Américains misèrent chacun 250 Livres Sterling qu'avant cinq ans un ordinateur battrait le champion à son jeu préféré. Bon prince, Levy accepta toutes les mises, mais fit remarquer que les programmes existants à l'époque ne jouaient pas mieux que quelqu'un qui aurait appris les règles un mois plus tôt, et que, par conséquent, il jugeait plus honnête de fixer l'échéance du pari à dix ans, donc en 1978.

Un an après le pari, David Levy devint Maître International. Lorsque le classement Elo international fut créé le 1er janvier 1971, on y trouvait le Maître écossais à 2 380. Or, entre mai 1971 et mars 1972, l'un des meilleurs programmes du monde, *Tech*, participa à sept petits tournois aux Etats-Unis et cela lui valut un classement américain de... 1 243. Certes il restait six années de travail aux programmeurs avant l'échéance du pari, mais l'écart à combler était énorme.

En 1974 eut lieu à Stockholm le premier championnat du monde d'ordinateurs gagné par le programme soviétique *Kaïssa*... tournant sur un ordinateur américain *IBM*!

David Levy, dont le Elo dépassait désormais la barre des 2 400, fut un observateur attentif de ce qui se passait dans la capitale suédoise. Son jugement fut infiniment plus sévère que celui de Kasparov aujourd'hui: "*A mon avis, la qualité de jeu montrée à Stockholm n'était pas vraiment meilleure que celle du tout premier programme, celui de Bernstein en 1957... Je doute qu'un ordinateur puisse atteindre le niveau d'un Maître, même s'il était mille ou dix*

mille fois plus rapide qu'il ne l'est aujourd'hui."

En 1974 donc, Levy commençait à s'interroger sur ce qu'il allait faire avec les 1 250 £ qui ne pouvaient lui échapper quatre ans plus tard.

Pourtant de 1974 à 1977 se produisirent quelques événements qui apportèrent un démenti certain au jugement trop sévère de l'optimiste parieur.

SLATE ET ATKIN

Deux chercheurs de la Northwestern University, Larry Atkin et David Slate, commencèrent à faire sérieusement parler d'eux. En 1970, ils avaient remporté le premier championnat d'Amérique du Nord des ordinateurs avec un programme qu'ils avaient appelé *Chess 3.0.*

D'année en année, ce programme était régulièrement amélioré mais il avait causé une grosse déception à Stockholm en ne terminant que 2e du championnat du monde derrière le programme soviétique, alors qu'il avait les faveurs du pronostic.

Tournant sur un ordinateur beaucoup plus rapide à partir de 1975, le *Cyber 176, Chess 4.5* se mit à réaliser des performances moins ridicules dans les tournois "humains". Début 1976, Slate et Atkin estimaient qu'ils avaient un classement américain d'environ 1 800. Pas de quoi empêcher Levy de dormir, mais il n'était plus possible de nier la spectaculaire progression depuis les 1 243 de *Tech* en 1972.

En juillet 1976, *Chess 4.5* gagna un tournoi B en Californie. En février 1977, nouvelle alerte pour Levy, *Chess 4.5* gagnait un Open dans le Minnesota, et, pour la première fois, un joueur classé à plus de 2 000 se faisait battre par un programme. Voici cette partie historique:

84e Open du Minnesota, 19 février 1977
Chess 4,5 sur Cyber 176-Charles Fenner (2 016) sur Cyber 176
Défense Sicilienne.

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, c×d4; 4. C×d4, a6; 5. c4, Cf6; 6. Fd3, Dc7
(le programme sort ici de sa bibliothèque d'ouvertures)
7. 0-0, Fc5; 8. Cb3, Fa7; 9. Cc3, Cc6; 10. Fg5, Ce5; 11. F×f6, g×f6; 12. De2, d6; 13. Rh1, Fd7; 14. f4, C×d3; 15. D×d3, 0-0-0; 16. Tad1, Fc6; 17. f5, Fb8; 18. g3, h5; 19. f×e6, h4; 20. T×f6, h×g3; 21. D×g3, Tdg8; 22. e×f7, D×f7; 23. T×f7, T×g3; 24. Cd5

(ici Fenner proposa nul à *Chess 4.5*... qui déclina poliment l'offre)
24. ...Fe8; 25. Cb6+, Rd8; 26. T×b7, Fc6; 27. T×b8+, Rc7; 28. Tc8+, T×c8; 29. h×g3, F×e4+; 30. Rg1, Th8; 31. Cd5+, Rc6; 32. Ca5+, 1-0

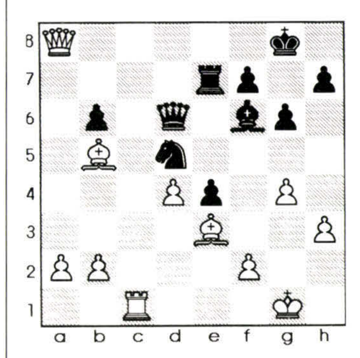
(32. ...Rc5; 33. b4 mat ou 32. ...Rd7; 33. Cf6+ gagnant le Fou)

Forts de ce nouveau succès, Slate et Atkin acceptèrent de disputer une première partie contre Levy le 1er avril 1977, sans se faire pourtant trop d'illusions. La confrontation eut lieu à l'Université Carnegie-Mellon de Pittsburgh. Le Maître gagna facilement, mais le programme fut loin d'être ridicule, n'abandonnant qu'au 43e coup de la partie.

Mais il ne restait que dix-sept mois aux informaticiens pour tenter de combler le fossé qui subsistait entre leur programme et le Maître: l'échéance ultime du pari était le 1er septembre 1978!

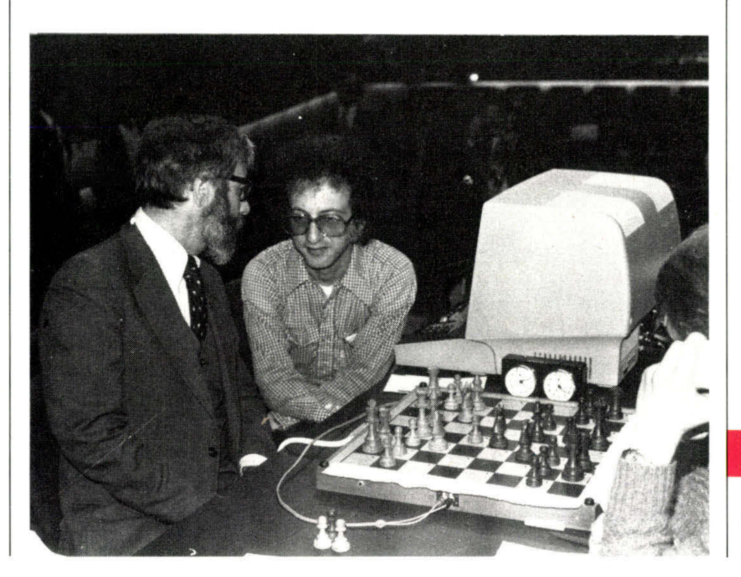
Pendant l'été 1977, Slate et Atkin apportèrent de nombreuses améliorations à *Chess 4.5* qui devint *Chess 4.6*: en particulier, ils lui donnèrent la capacité d'analyser sur le temps de l'adversaire, une première mondiale que l'on retrouve aujourd'hui sur les meilleures machines commercialisées.

Au mois d'août 1977, eut lieu le 2e championnat du monde des ordinateurs à Toronto (Canada). *Chess 4.6* le gagna facilement, remportant ses quatre parties et démontrant clairement qu'il était bien le meilleur et le seul à pouvoir tenter de défendre "l'honneur de la famille" contre un représentant de la race humaine. L'un des événements les plus intéressants ne se produisit pourtant pas dans une partie de *Chess 4.6*, mais dans la confrontation *Duchess* (USA)-*Kaïssa* (URSS).
Regardez bien le diagramme:



Duchess vient de jouer 34. Da8+ et la partie semble devoir continuer son cours encore un moment avec 34. ...Rg7 etc. Or, à la stupéfaction des programmeurs soviétiques et de tous les spectateurs, Kaïssa joua 34. ...Te8?? donnant une Tour: 35. D×e8+, Rg7 et la partie est évidemment gagnée pour les Blancs.
Tout le monde conclut à un bug (une faute de programmation). Mais le lendemain, avant de commencer la partie suivante, on "demanda" tout de même à Kaïssa ce qui se serait passé s'il avait joué 34. ... Rg7 au lieu de donner une Tour, par 34. ...Te8. La réponse ne se fit pas attendre sur 34. ...Rg7; 35. Df8+!!, R×f8; 36. Fh6+, Rg8 (ou 36. ...Fg7); 37. Tc8+, Dd8; 38. T×d8+, Te8; 39. T×e8 mat.

Larry Atkin (à gauche), l'un des pères de la série des "Chess".



Ce n'était donc nullement par aberration ou fantaisie que le programme avait donné une Tour, mais tout simplement parce que c'était la seule façon d'éviter le mat en 5 coups.

Question subsidiaire: *Duchess* aurait-il vu ledit mat en 5 coups si *Kaïssa* avait joué 34. ...Rg7? On touche là du doigt l'une des différences fondamentales entre le jeu humain et le jeu de la machine: n'importe quel joueur tentera 34. ...Rg7, même s'il voit le mat auquel cela risque de conduire, ou bien abandonnera. Mais qui jouerait ce désespéré coup de Tour?

Signalons que, par exemple, l'*Excel Los Angeles*, que nous vous avons présenté dans notre dernier numéro, joue 34. ...Te8 au bout de 14 secondes, ce qui montre clairement que les micros actuellement commercialisés sont certainement au moins aussi performants que ne l'étaient les meilleurs ordinateurs du monde en 1977.

Dans l'année qui précéda la grande confrontation *Chess*-Levy, quelques indices donnèrent à penser que le massacre prévisible en 1974-1975 n'était plus certain: le 18 septembre 1977, *Chess 4.6* battit dans une partie blitz de 5 minutes le Grand Maître anglais Michael Stean (Elo 2 485), un joueur beaucoup plus fort que Levy.
Certes les parties blitz sont très différentes des parties disputées à la cadence d'un tournoi, soit 40 coups en deux heures ou deux heures et demie, mais cette première défaite d'un Grand Maître contre un programme démontrait déjà que les jugements absolument négatifs de Levy sur l'aptitude des machines à progresser étaient tout à fait faux.
Le 6 mai 1978, ce fut le champion des Etats-Unis, le Grand Maître Walter Browne qui perdit contre *Chess 4.6*, cette fois dans une simultanée. Là encore, le handicap du joueur était énorme puisqu'il avait quarante-trois autres adversaires, mais la défaite d'un joueur ayant 2 550 Elo avait tout de même de quoi réjouir Atkin et Slate.

LE MATCH

C'est le 26 août 1978 que débuta le fameux match entre David Levy et *Chess 4.7* à Toronto. Il était prévu

de disputer six parties, et le programme devait marquer au moins 3,5 points pour faire gagner les professeurs américains.

David Levy ne jouait plus guère en compétition depuis plusieurs années et son Elo était tombé à 2 320.

En revanche, il avait énormément analysé la façon de jouer des ordinateurs, et surtout du programme d'Atkin et Slate, ce qui l'avait amené aux deux conclusions suivantes:

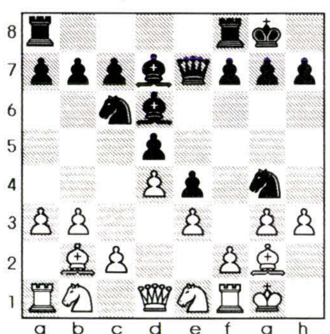
- Les programmes sont très faibles en finale. Une bonne stratégie est donc d'échanger le maximum de matériel et de vaincre sans péril dans cette phase de la partie.
- Une fois que le programme a développé ses pièces comme on lui a appris à le faire, il est plus ou moins perdu, et ses coups suivants affaiblissent plutôt sa position du moment qu'on ne lui donne pas l'occasion d'exercer sa force tactique dans des combinaisons où sa capacité de calcul peut faire merveille.

Voici le début de la première partie du match:

David Levy-*Chess 4.7*
26 août 1978, Toronto
Double fianchetto

1. g3, d5; 2. Fg2, e5; 3. d3, Cf6; 4. Cf3, Cc6; 5. 0-0, Fd7; 6. b3, Fc5; 7. Fb2, De7; 8. a3, e4; 9. Ce1, 0-0; 10. d4, Fd6; 11. e3, Cg4

Jusque-là, le Maître a joué exactement comme il l'avait prévu, attendant la faute adverse. Il va réfléchir environ 8 minutes à son 12e coup, et se décider finalement pour **12. h3** afin de chasser le Cavalier noir. Or, il se trouve que *Chess 4.7* avait pré-



cisément estimé que les Blancs allaient jouer 12. h3 et que, depuis 8 minutes, il analysait sa réplique, laquelle ne fit pas, mais alors pas du tout plaisir à l'ex-champion d'Ecosse. Voyez-vous le coup que joua le programme?

Réponse: **12. ...C×e3!!; 13. f×e3, Dg5!; 14. g4**
(forcé, les Blancs ne peuvent laisser le pion g en prise).
14. ...D×e3+; 15. Tf2
(Rh1 ne va pas à cause de 15. ...Dg3 menaçant mat 16. Rg1, Dh2+; 17. Rf2, Fg3;+; 18. Re3, F×e1 suivi de D×g2)

15. ...Fg3; 16. De2, D×f2+; 17. D×f2, F×f2+; 18. R×f2, f5!; 19. g×f5, Ce7; 20. c4, T×f5+; 21. Rg1 et les Noirs ont une position très supérieure, probablement gagnante.

Il faut remarquer que l'excellent coup tactique 12. ...C×e3!! est trouvé par le *Mephisto Amsterdam*, l'un des meilleurs micros actuels, en 38 secondes, ce qui démontre là encore que les petites machines que vous pouvez acheter aujourd'hui sont aussi fortes que les programmes pour les gros ordinateurs d'il y a dix ans.

Malgré cette position très avantageuse, *Chess 4.7* ne parvint qu'à faire nul dans cette partie en raison de sa grande faiblesse en finale. Levy gagna les 2e et 3e parties, perdit la 4e dans laquelle il prit beaucoup de risques, sans doute pour relancer un peu le suspense, et remporta finalement la 5e partie et le match, empochant les 1 250 £.

Les supporters de l'Intelligence artificielle avaient donc perdu leur pari, mais ils avaient pourtant bien des raisons d'être satisfaits: la progression des programmes était désormais clairement établie, et il ne semblait pas y avoir de raison objective pour qu'elle s'arrête.

David Levy reconnaissait d'ailleurs que les jugements qu'il avait portés quelques années plus tôt étaient trop sévères, mais il continuait à estimer que ce n'était pas "demain la veille" qu'il serait battu par une machine. Et pour bien montrer sa conviction, il engageait un nouveau pari... mais à échéance de cinq ans cette fois, prudence oblige.

BELLE, BELLE, BELLE

Atkin et Slate continuant à travailler sur *Chess 4.7*, qui devint *Chess 4.8* puis *Chess 4.9*, on pouvait penser que sa supériorité sur les autres programmes n'était pas contestable.

Pourtant, en 1979, un nouveau venu commença à attirer sérieusement l'attention des observateurs: *Belle*. Développé par Ken Thompson et Joe Condon, deux informaticiens sachant à peine jouer aux échecs, *Belle* était surtout remarquable par sa capacité de calcul et son énorme bibliothèque d'ouvertures.

Son "savoir échiquéen" était très sommaire, mais calculant environ 100 000 coups à la seconde grâce à un hardware spécialement conçu pour le jeu d'échecs, *Belle* gagna le 3e championnat du monde des ordinateurs à Linz (Autriche) en septembre 1980. Malheur au vaincu, on n'entendit plus jamais parler de Chess 4.9 qui avait pourtant ouvert la voie à tout ce qui allait désormais se passer.

En 1981 et 1982, *Belle*, nouveau numéro 1 mondial, participa à quelques tournois aux Etats-Unis. En 1983, cela lui valut d'obtenir un classement officiel de la fédération américaine de 2 203, avec le titre de Maître national américain. Il faut toutefois savoir que le classement américain est très optimiste et, pour tout dire, surcoté d'environ 50 à 100 points. La progression continuait donc, mais, en 1983, on n'en était encore qu'à environ 2 100. David Levy pouvait être tranquille sur l'issue de son nouveau pari.

De fait, le règne de *Belle* ne dura que trois ans, et le 4e championnat du monde des ordinateurs fut remporté à New York en octobre 1983 par un nouveau venu, *Cray Blitz*, mis au point par trois chercheurs du Mississippi: Robert Hyatt, Albert Gower et harry Nelson. Atout de ce programme: il tournait sur l'ordinateur le plus puissant du monde le *Cray-I XMP*. Mais *Cray Blitz* n'était pas beaucoup plus fort que *Belle*, et lorsqu'il rencontra David Levy à Londres du 15 au 18 avril 1984, les chercheurs américains firent tourner deux *Cray* en parallèle pour augmenter la puissance de calcul. Mais le programme se "planta" dans deux parties! Et Levy gagna les deux parties où il consentit à fonctionner jusqu'au bout. *Cray Blitz* perdit donc 4-0, une sacrée déception pour son équipe et les informaticiens en général.

Ken Thompson (à gauche) et Joe Condon, les créateurs de Belle : leur programme jouait beaucoup mieux qu'eux !



ENFIN HITECH VINT...

De 1983 à 1985, *Cray Blitz* demeura invaincu dans les tournois entre ordinateurs, mais ne réalisa aucune performance notable contre des joueurs humains.

Lorsque apparaît en 1985 le nouveau programme *Hitech*, conçu par une équipe de l'Université Carnegie-Mellon de Pittsburgh menée par Hans Berliner, personne n'y croit beaucoup. Il faut dire que depuis quinze ans, l'ancien champion du monde par correspondance était venu faire plusieurs petits tours de piste sur la scène des championnats d'ordinateurs sans grand succès. En 1970, il alignait *J.BIIT* (*Just Because It Is There*) qui ne laissa pas un souvenir impérissable. Au 4e championnat du monde à New York en 1983, il présenta *Patsoc 2.0* qui termina 17e sur 22!

Mais lorsque *Hitech* gagne le 16e championnat d'Amérique du Nord à Denver du 13 au 15 octobre 1985 avec 4 points sur 4, il est clair qu'il ne faut plus sourire des programmes d'Hans Berliner qui a désormais à sa disposition toute une équipe qui va réaliser d'étonnantes avancées technologiques: un générateur de coups ultra-rapide composé de 64 processeurs spécialement conçus pour le jeu d'échecs et le programme "Oracle" permettent à *Hitech* de calculer environ 175 000 coups à la seconde. Et le programme est amélioré sans arrêt. Engagé dans plusieurs tournois, *Hitech* marque 16,5 points sur 21



Le match Cray Blitz-Hitech sous l'œil de Hans Berliner (deuxième à partir de la droite).

contre des joueurs humains et obtient un classement américain de 2 233 en juillet 1985. A la fin de l'année, il est à 2 255: c'est 52 points de plus que *Belle*, mais environ soixante mois plus tard: un point par mois, à ce rythme il faudrait cinquante ans pour rattraper les meilleurs joueurs mondiaux!

Mais la progression s'accélère soudain. Au premier trimestre 1986, *Hitech* participe à trois tournois américains et porte son classement à 2 352. Il est le grand favori du 5e championnat du monde des ordinateurs qui se déroule à Cologne du 11 au 15 juin 1986. Il gagne les quatre premières parties de manière très impressionnante, mais perd la 5e et dernière à la surprise générale contre *Cray Blitz* qui conserve ainsi son titre.

Il ne fait pourtant de doute pour personne qu'*Hitech* est désormais le meilleur. Mais que valent exactement les 2 352 américains par rapport au Elo international? C'est pour le savoir qu'en mars 1987, Dan Antoine Blanc Shapira organise à Cannes, dans le cadre de son Festival des Jeux, une confrontation entre *Hitech* et Joël Lautier, champion du monde des moins de 14 ans, qui a un Elo international de 2 255.
Hitech gagne la première partie après six heures de lutte et 65 coups. Le 23 mars, Hitech a cette fois les Blancs.

De nouveau, le programme l'emporte au terme d'une magnifique partie que nous avons publiée dans le n° 44.

Bien qu'on ne puisse tirer que des conclusions prudentes d'un match en deux parties, où le joueur était, de plus, placé dans des conditions défavorables (bruit et ambiance inhabituels pour une partie d'échecs), le résultat est probant.

En août 1987, Hitech poursuit sa progression en gagnant le championnat de l'Etat de Pennsylvanie. Il y bat un Maître FIDE qui a un Elo international de 2 315.

UN ORDINATEUR PEUT EN CACHER UN AUTRE

Malgré sa progression régulière assez impressionnante, *Hitech* n'est pourtant pas assuré de devenir le premier maître international artificiel de l'histoire du jeu d'échecs.

La concurrence ne semble pas devoir venir de *Cray Blitz* qui ne progresse qu'assez lentement, ni de *Belle* que Thomson spécialise dans d'intéressantes recherches sur les finales (Dame contre Tour; Dame et pion contre Dame, paire de Fous contre Cavalier, etc.), mais d'un nouveau programme dont on n'a sans doute pas fini d'entendre parler: *Chiptest-m*, conçu lui aussi à l'Université Carnegie Mellon de Pittsburgh, mais par une équipe totalement différente (Feng-Hsiung Hsu, Thomas Anantharaman et Murray Campbell). La principale caractéristique de *Chiptest* est sa vitesse de calcul encore très supérieure à celle des *Belle*, *Cray Blitz* et même *Hitech*: 500 000 coups à la seconde contre 175 000 à *Hitech*. Cette force de calcul fait merveille au 18e championnat d'Amérique du Nord des ordinateurs à Dallas du 25 au 27 octobre 1987. *Chiptest* marque 4 sur 4 et écrase en particulier *Cray Blitz*, mais *Hitech* n'a pas participé à l'épreuve.
Si *Chiptest* calcule "plus vite que son ombre", il n'a pour le moment qu'un assez faible savoir échiquéen et ses concepteurs ne l'engagent guère dans les tournois humains.

Berliner, au contraire, continue à rechercher la confrontation avec les forts joueurs. Début 1988, *Hitech* gagne 1,5-0,5 un match téléphonique contre le Maître FIDE israélien Perecz (2 355 Elo).
Du 18 au 20 mars 1988, il joue les six rondes du National Open de Chicago et marque 5 points sur 6, terminant 7e ex aequo avec des Grands Maîtres connus comme Dlugy, Browne et Bisguier.
Il enregistre sa seule défaite contre le Grand Maître Kudrin (Elo 2 555), mais il faut dire qu'elle est assez cuisante. L'ancien champion du monde Michael Tal, qui remporte ce tournoi, vient regarder jouer *Hitech* à plusieurs reprises et reconnaît *"qu'il ne joue pas mal... mais qu'il n'a aucune imagination, aucune inspiration"*, sous-entendu "pas comme moi qui trouve des coups géniaux depuis trente ans sur tous les échiquiers du monde".

Du 28 au 30 mai 1988 se déroule à Pittsburgh le Fredkin Masters Open qui met aux prises trois ordinateurs et une trentaine de forts joueurs américains. *Hitech* y fait une relative contre-performance avec 3,5 points sur 6 et un classement de 2 320. *Chiptest* fait mieux: 4 points et une performance supérieure à 2 400. Mais, surtout, *Deep Thought*, qui est le petit frère de *Chiptest* et tournant encore plus vite, obtient 4,5 sur 6, termine 2e de la compétition et réalise une performance supérieure à 2 500!

Il ne faut pourtant pas sauter trop vite aux conclusions et en déduire que l'équipe Berliner est définitivement dépassée par celle de Feng Hsiung: six parties constituent un ensemble statistique beaucoup trop limité.

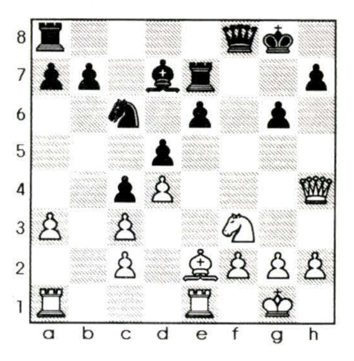
Le docteur Parrou, organisateur du 1er Festival de Royan, ayant manifesté le désir de mettre sur pied la revanche Lautier-*Hitech* puisque les deux adversaires ont visiblement énormément progressé en quinze mois, ceux-ci sont sollicités au mois de mai. Berliner accepte de remettre son titre en jeu... mais Lautier refuse la nouvelle confrontation.

Du coup, *Hitech* hérite d'un adversaire encore plus fort (du moins en termes de classement Elo), l'espoir Manuel Apicella, 18 ans, joueur très solide et brillant tactiquement.

Le tirage au sort donne les Blancs à *Hitech* pour la première des deux parties.

23 juin 1988, Royan
Hitech-Apicella (2 370)
Défense Française.

1. e4, e6
(Apicella joue le plus souvent la défense sicilienne, mais contre un ordinateur très fort tactiquement par définition, il choisit la "solidité de la défense française", solidité toute relative lorsqu'on se rappelle ce qui arriva à Lautier contre ce même adversaire!)
2. d4, d5; 3. Cc3, Fb4; 4. e5, Ce7; 5. a3, F×c3+; 6. b×c3, c5; 7. Dg4, 0-0; 8. Cf3, Cbc6; 9. Fd3, f5; 10. e×f6, T×f6; 11. Fg5, Tf7; 12. Dh4, g6
(jusque-là, le programme n'a fait que réciter sa bibliothèque, mais ici il attendait h6. Le voilà donc livré à ses propres analyses.)
13. 0-0, c4; 14. Fe2, Df8; 15. F×e7, T×e7; 16. Tfe1, Fd7

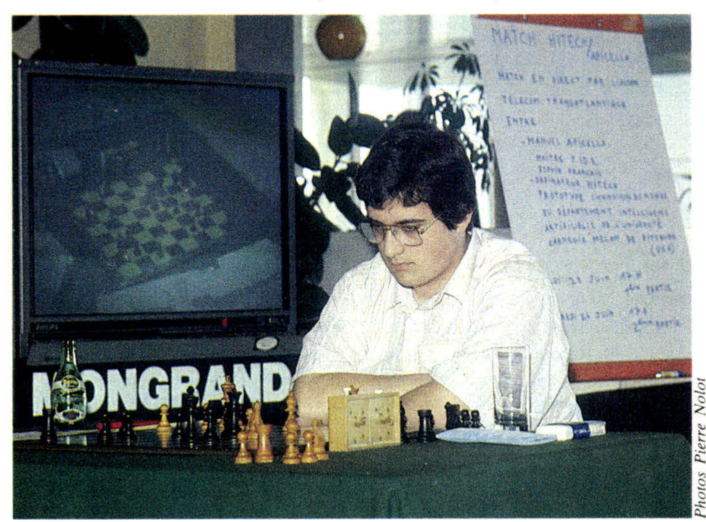


(sans le savoir ni l'un ni l'autre, les deux adversaires suivent les coups de la partie Tal-Short disputée en 1987 dans le tournoi Interzonal de Subotica. Dans cette position, Tal produisit la nouveauté théorique 17. Fd1 dont il est très fier puisqu'il se donne un point d'exclamation dans le commentaire qu'il fait de cette partie. Eh bien, ce coup très inspiré... *Hitech* va le trouver également malgré "son manque d'imagination")

17. Fd1, Tc8
(c'est là que la partie diverge d'avec Tal-Short qui avait continué par 17. ...Tae8 avec un résultat nul assez rapide)

18. Cg5, Cd8?!
(un coup passif qui permet à *Hitech* de prendre un léger avantage)

19. Fg4, Tc6; 20. Te3, Dg7; 21. Th3, Tb6; 22. Te3, h6; 23. Cf3, g5; 24. Dg3, Tb2; 25. Te2, Cc6; 26. Dd6, Df6; 27. Tae1, Rf7; 28. h3, Df4?
(une faute qui coûte un pion à Apicella. Il fallait essayer Tb6 et les Blancs n'ont qu'un léger avantage)



Photos Pierre Nolot

Manuel Apicella, à ce jour le plus fort joueur battu par Hitech.

29. Ce5+, C×e5; 30. d×e5!
(avec la menace 31. f3 gagnant la Dame noire)

30. ...Tb6; 31. Db8!
(meilleur que 31. D×b6, a×b6; 32. g3, De4; 33. T×e4, d×e4; 34. T×e4, b5 et la position noire est tenable: tous les micro-ordinateurs jouent 31. D×b6?! même après 24 heures d'analyse)

31. ...Rg7; 32. D×a7?
(*Hitech* obtenait davantage de 32. Te3, Df8; 33. D×a7, Tb2; 34. Tf3, Tf7; 35. Tee3)

32. ...Tb2; 33. Dc5, Df8; 34. Dd6, b5; 35. Ta1, Rg6; 36. Db6!, Te8; 37. a4, h5; 38. Ff3, Tb8; 39. Da7, Dd8; 40. a5, b4; 41. De3, Ta8; 42. a6, b×c3; 43. D×c3, Db6; 44. Da3, Tb4; 45. Tee1?!

(ici on peut se demander pourquoi *Hitech* n'a pas joué 45. F×h5+!, R×h5; 46. Df3+, Rg6; 47. Df6+, Rh7; 48. Df7+, Rh6; 49. D×d7, T×a6; 50. T×a6, D×a6; 51. Te3 avec un avantage décisif; les micros jouent 45. F×h5+! sans se poser de question métaphysique au bout de quelques secondes d'analyse)

45. ...h4; 46. c3, Tb3; 47. De7, Dd8; 48. D×d8, T×d8; 49. a7, Ta8; 50. Ta6, Rf7; 51. Tc1, Re7; 52. Fd1, Tb7; 53. Tca1, Fb5; 54. T6a5, Fd7; 55. Fc2, Rd8; 56. g3, Rc7; 57. g×h4, g×h4; 58. Fd1, Tb6; 59. T5a2, Rb7

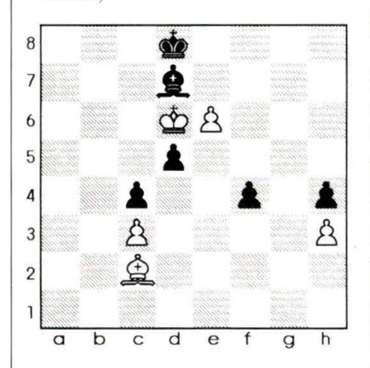
(la partie fut ajournée dans cette position. *Hitech* estimait avoir un avantage gagnant et c'était aussi l'avis de Berliner. En revanche, Apicella pensait pouvoir annuler.)

60. f4
(le coup "sous enveloppe")

60. ...Tg8+; 61. Tg2, T×f2+; 62. R×g2, Tb2+?
(62. ...Ra8 suivi de Tb7 était préférable, mais les Blancs l'auraient de toute façon emporté)

63. Rf3, Ra8; 64. Re3, Tb7; 65. Rd4, T×a7; 66. T×a7, R×a7; 67. Rc5, Rb7; 68. Rd6, Rc8; 69. Fc2, Rd8; 70. f5, e×f5; 71. e6, f4
(le piège de la dernière chance. Sur 71. ...F×e6, les Blancs auraient gagné facilement 72. R×e6, f4; 73. R×d5, f3; 74. R×c4, f2; 75. Fd3
Apicella a joué 71. ...f4 en espérant 72. e×d7??, f3; 73. Fd1, f2; 74. Fe2, d4; 75. c×d4, c3. Le Fou ne peut contrôler les deux pions et les Noirs gagnent.

Mais dès la première seconde d'analyse, *Hitech* n'envisage que 72. e7+! et en moins d'une minute... il annonce mat en 7 coups. Voyez-vous le mat?)



72. e7+!, Rc8; 73. Ff5!
(et Apicella abandonna sans attendre 73. ...F×f5; 74. e8 D+, Rb7; 75. Dc6+, Rb8; 76. Db6+, Ra8; 77. Rc7 Ad libitum 78. Db7 mat)
Mais comme quelques minutes plus tôt, le joueur l'avait emporté avec les Blancs en 59 coups, le score nul de 1 partout donnait finalement satisfaction à chacun)
Hitech avait fait la preuve qu'il valait autour de 2 350 international, et Apicella était content d'avoir fait mieux que son ami Lautier quinze mois plus tôt.

ET MAINTENANT?

Depuis trois ans qu'il affronte des dizaines de joueurs de tous niveaux, *Hitech* a montré une progression constante.

Il a battu des joueurs allant jusqu'au niveau de Maître FIDE (avec 2 370, Apicella est pour le moment le plus fort joueur battu par *Hitech*).

Il a fait nul avec de nombreux Maîtres Internationaux dont certains très forts: Peters 2 495, Rohde 2 500.

En revanche, pour le moment, il a toujours nettement perdu contre les Grands Maîtres et battu un seul Maître International.

C'était en juillet dernier, l'Américain Formanek (2 330) à la dernière ronde du championnat de Pennsylvanie qu'*Hitech* remporte pour la deuxième fois consécutive.

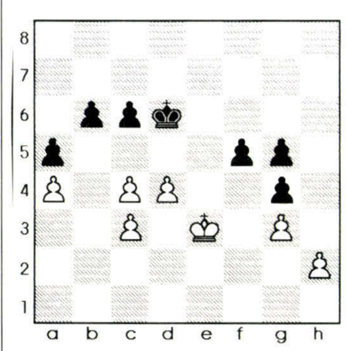
Trois fois plus rapide et sans doute bientôt six fois en attendant mieux, car Feng Hsiung assure tranquillement que deux millions de coups par seconde c'est pour demain, *Chiptest* et *Deep Thought* sont peut-être déjà plus forts qu'*Hitech*.

Un ordinateur Maître International, c'est pour 1990!

La différence de force entre les gros ordinateurs, *Hitech*, *Chiptest*, *Cray Blitz*, etc. et les meilleurs micros commercialisés tient essentiellement à la capacité de calcul environ cent fois supérieure des premiers.

Le mat en 7 coups annoncé par *Hitech* dans sa partie contre Apicella en moins d'une minute, est trouvé par le *Mephisto Rome* 32 bits en... un peu plus de 14 heures.

Prenons un autre exemple de comparaison entre "gros" et petits.



Les Noirs jouent et gagnent

Avant de commencer son analyse en profondeur, *Hitech* examine la position pendant un peu plus de 9 secondes.

Voici les temps mis pour arriver aux différentes profondeurs en demi-coups:

2e 9 s 46
3e 9 s 74
4e 9 s 92
5e 10 s 18
6e 10 s 50
7e 10 s 90
8e 11 s 78
9e 14 s 26
10e 15 s 38
11e 24 s 56; trouve le gain: 1. ...b5!; 2. c×b5, c×b5; 3. a×b5, a4; 4. Rd3, a3; 5. Rc2, a2; 6. Rb2, f4
12e 38 s 76
13e 67 s 04
14e 104 s 78
15e 8 min 21 s 26

Voici les temps pour quelques-unes des meilleures machines commercialisées:

Mephisto Dallas 32 bits: 7 h 35 min pour 10 demi-coups
Elite Avant-Garde: 5 h 15 min pour 13 demi-coups
Excel Los Angeles: 39 min 16 s pour 13 demi-coups
Mega 4: 36 min 30 s pour 13 demi-coups

On peut estimer, sans trop se tromper, que les meilleurs micros actuels jouent au niveau de *Belle* en 1982 ou de *Cray Blitz* en 1983. Si l'écart demeure le même dans les années à venir, *Hitech* et *Chiptest* seront MI en 1990 et les micros en 1995.

Quant à faire un pronostic sur la date à laquelle un programme atteindra le niveau GMI et, surtout, champion du monde, ce n'est pas très raisonnable, car trop d'éléments sont pour le moment inconnus.

En milieu de partie, *Hitech* effectue une analyse jusqu'à une profondeur moyenne de 8 à 9 demi-coups, *Chiptest* 9 à 10. Botvinnik, ancien champion du monde et qui s'intéresse depuis de nombreuses années à la programmation des échecs, a déclaré qu'un ordinateur serait champion du monde lorsqu'il serait capable d'analyser jusqu'à 15 demi-coups en milieu de partie. Or il faut compter un facteur 4 pour chaque demi-coup supplémentaire. Pour passer de 10 à 15, *Chiptest* devra donc aller mille fois plus vite. Certains chercheurs affirment que ce sera possible dans une quinzaine d'années. Kasparov aura 40 ans, un bon âge pour prendre sa retraite juste avant l'irrémédiable.

SOYEZ LES PREMIERS A DECOUVRIR

SVM Macintosh

L'Édition Française de MacUser

SVM/Science & Vie Micro n° 1 de la presse informatique et MacUser, leader américain de la presse dédiée au Macintosh, associent leur savoir-faire pour lancer le premier grand magazine français consacré au Macintosh et à son environnement.

Chaque numéro de SVM Macintosh vous dira tout ce qu'il faut savoir pour tirer le meilleur profit de votre Macintosh.

Bancs d'essai de matériels et de logiciels, astuces d'utilisation, actualité, dossier, pages pratiques... SVM Macintosh, c'est tous les deux mois un magazine de 100 pages, indispensable à tous les utilisateurs de Macintosh.

Profitez vite de cette offre spéciale pour vous abonner.

OFFRE DE LANCEMENT
1 AN - 6 NUMEROS
150 F

SEULEMENT au lieu de 180 F*

*Prix de vente au numéro

PARUTION DU N° 1 : MERCREDI 28 SEPTEMBRE 1988

BULLETIN D'ABONNEMENT



je m'abonne à SVM Macintosh en bénéficiant de votre offre de lancement.

1 AN - 6 NUMÉROS : 150 F seulement

• Je vous règlerai dès réception de votre facture.

Découpez cette carte et postez-là remplie, sans l'affranchir.

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL .... VILLE ....

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 15 OCTOBRE 1988 ET RÉSERVÉE A LA FRANCE MÉTROPOLITAINE.



CORRESPONDANCE-REPONSE

VALIDITE PERMANENTE

A utiliser seulement en France Métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer pour les envois ne dépassant pas 20 g

EXCELSIOR PUBLICATIONS
AUTORISATION 54475
75385 PARIS CEDEX 08

JOUEZ SANS ETRE JOUE

PARTEZ EN CAMPAGNE A DES PRIX PARISIENS

VOUS Y JOUEREZ DEMAIN !

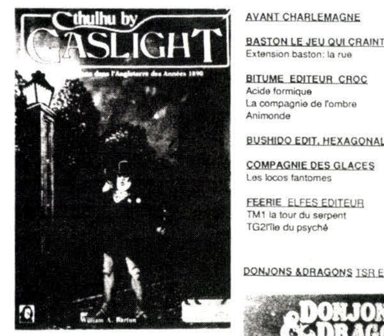
NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

MARVEL SUPER HEROES	155 F
SCENARIOS MARVEL	45 F
FULL METAL PLANET	300 F
HAWKMOON	195 F
JAMES BOND 007	119 F
7e FLEETH	300 F
OPEN FIRE	265 F

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

GREYHAWK ADVENTURES	140 F
CITY SYSTEM FORGOTTEN REALMS	110 F
DRAGON LANCE BOARDGAME	225 F
MERCHANT OF VENUS	225 F
DUNGEON QUEST CATACOMBS	85 F
BLOOD BOWL II	240 F

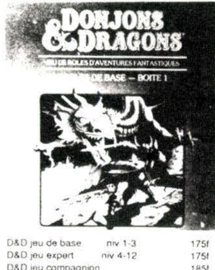
UN APERÇU DE NOTRE NOUVEAU CATALOGUE



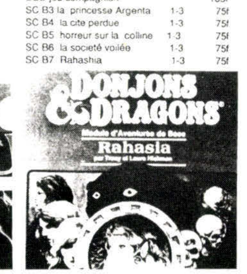
L'APPEL DE CTHULHU règles	185f
Supplément de Cthulhu	99f
Ecran appel de Cthulhu	65f
L'asile d'aliènés	99f
Malédiction des Cthoniens	99f
Les fungis de Yuggoth	99f
Les ombres de Yog Sothoth	99f
La trace de Tsathogghua	99f
Terreur sur Arkham	69f
Meurtre à Dunwitch	49f
Murmures des profondeurs	99f
A la recherche de Kadath	99f
Les masques de Nyarlathotep	169f
Fragments d'épouvante	59f
Seul face à Wendigo (solo)	59f
La terreur venue des étoiles	59f
Gaslight	119f
Les contrées du rêve	129f
Le rejeton d'Azathoth	119f
Les années folles	205f

AVANT CHARLEMAGNE	115f
BASTON LE JEU QUI CRAINT	195f
Extension baston: la rue	110f
BITUME EDITEUR CROC	90f
Acide formique	70f
La compagnie de l'ombre	55f
Animonde	140f
BUSHIDO EDIT. HEXAGONAL	175f
COMPAGNIE DES GLACES	220f
Les locos fantomes	50f
FEERIE ELFES EDITEUR	195f
TM1 la tour du serpent	120f
TG2l'île du psyché	79f

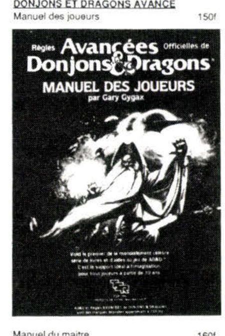
DONJONS &DRAGONS TSR EDITEUR



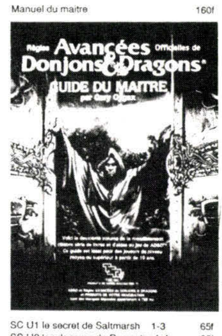
D&D jeu de base	niv 1-3	175f
D&D jeu expert	niv 4-12	175f
D&D jeu compagnion		185f
SC B3 la princesse Argenta	1-3	75f
SC B4 la cite perdue	1-3	75f
SC B5 horreur sur la colline	1-3	75f
SC B6 la societé voilée	1-3	75f
SC B7 Rahashia	1-3	75f



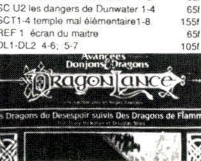
DONJONS ET DRAGONS AVANCE	
Manuel des joueurs	150f



Manuel du maitre	160f



SC U1 le secret de Saltmarsh 1-3	65f
SC U2 les dangers de Dunwater 1-4	65f
SCT1-4 temple mal élémentaire1-8	155f
REF 1 écran du maitre	65f
DL1-DL2 4-6; 5-7	105f



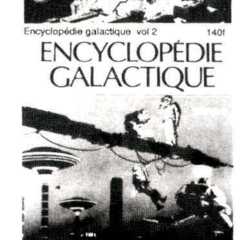
DETECTIVE CONSEIL HOLMES	235f
SH1 meurtre à Carlton house	89f
SH2 Queen's park affair	139f
SH3 l'oiseau de papier	109f
EMPIRE GALACTIQUE	85F



Les frontières de l'empire	85f
Encyclopédie galactique vol 1	125f

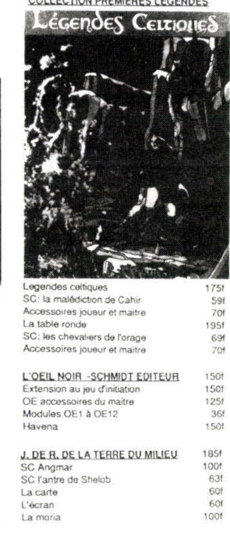
ENCYCLOPÉDIE GALACTIQUE

Encyclopédie galactique vol 2	140f

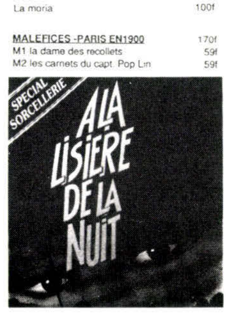


Empire et dynastie	220f
LEGENDES REGLES COMPLETES	115f

COLLECTION PREMIERES LEGENDES



Legendes celtiques	175f
SC: la malédiction de Cahir	59f
Accessoires joueur et maitre	70f
La table ronde	195f
SC: les chevaliers de l'orage	69f
Accessoires joueur et maitre	70f
L'OEIL NOIR -SCHMIDT EDITEUR	150f
Extension au jeu d'initiation	150f
OE accessoires du maitre	125f
Modules OE1 à OE12	36f
Havena	150f
J. DE R. DE LA TERRE DU MILIEU	185f
SC Angmar	100f
SC l'antre de Shelob	63f
La carte	60f
L'écran	60f
La moria	100f
MALEFICES -PARIS EN1900	170f
M1 la dame des recollets	59f
M2 les carnets du capt. Pop Lin	59f



PARANOIA ORDINATEURS FOUS	149f
Pressez les oranges	39f
Ecran paranoia	64f
Paranoia aigue	79f
Envoyez les clônes	49f
Des clônes dans l'espace	49f
Blues en jaune	54f
On ne vit que six fois	64f
PENDRAGON LE ROI ARTHUR	195f
REVES DE DRAGONS NEF EDITEUR	150f
Miroir des terres medianes	40 à 69f
RUNEQUEST	230f



STAR WAR la guerre des étoiles	89f
STAR FRONTIERE TSR EDITEUR	210f
SF1 la planète mysterieuse	75f
SF2 victoire sur volturnus	75f
STORMBRINGER	185f



Démon et magie	105f
Le chant des enfers	

POUR OBTENIR GRATUITEMENT NOTRE NOUVEAU CATALOGUE
ENVOYEZ VITE VOS NOM ET ADRESSE A :

L'OEUF CUBE-SERVICE VENTE PAR CORRESPONDANCE

24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS

OU VENEZ NOUS VOIR DANS NOS DEUX MAGASINS

24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS — 15, RUE G. DE LA BROSSE, 75005 PARIS

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TÉL. ....
C.P. .... VILLE ....

JS.52 DÉSIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE TOTAL	JS53

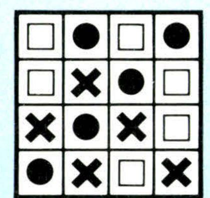
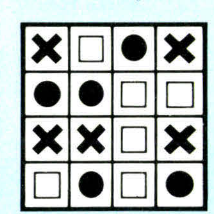
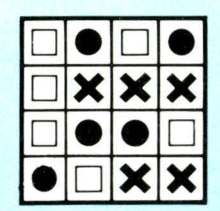
Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

CASSE-TETE

RECREATION

1

Comment faut-il découper la première grille pour pouvoir reconstituer avec ses morceaux chacune des deux autres grilles ?

2

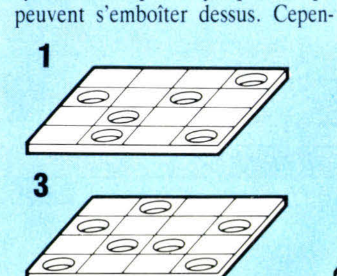
Certains mots contiennent un autre mot. Par exemple, Discorde, comprend le mot COR. Nous avons choisi des mots de ce type, mais le mot intérieur a été remplacé par un autre mot ayant un sens très proche. Par exemple, au lieu de DisCORde, nous mettrons DisTROMPEde.

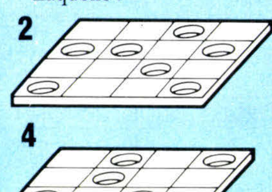
Trouvez les mots tels qu'ils étaient avant que nous ne leur infligions un tel traitement !

LANMORNER
ARAPENTER
REHABITTAIRE
CARSCENERE
FEAUMENT
REDEMENTLER
TERALLURER
MACERBEUR
MADRESSERE
COHEPOQUENT

3

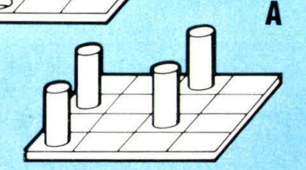
Voici quatre planches avec des cylindres et quatre plaquettes qui peuvent s'emboîter dessus. Cependant, les quatre plaquettes ne peuvent toutes ensemble s'emboîter que sur une seule des planches. Laquelle ?

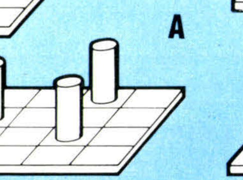




3

4





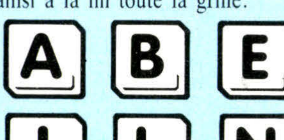
B

C

D

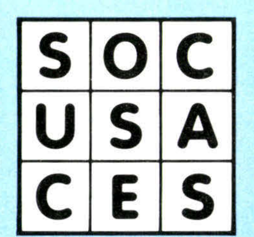
4

Comment faut-il placer les lettres sur la grille, l'une après l'autre, pour que la grille ne cesse jamais de ne comporter que des mots existants (horizontaux et verticaux) ? On placera une lettre par carré, couvrant ainsi à la fin toute la grille.



I L N





5

Chaque lettre des fractions ci-dessous représente un chiffre différent. Retrouvez les valeurs (deux solutions possibles).

$$\frac{A}{B} = \frac{C}{DE} = \frac{FG}{HI}$$

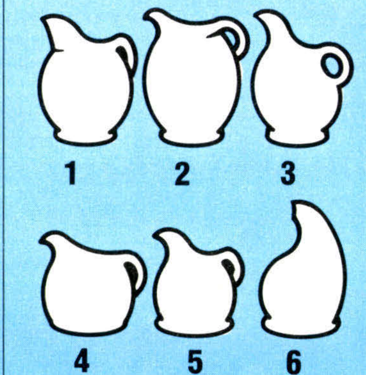
6

Voici des pichets qui contiennent soit du vin rouge, soit du vin blanc, soit de l'eau. Il y en a au moins un de chaque sorte. Trouvez ce que contient chaque pichet à l'aide des affirmations suivantes :

- Un pichet de vin rouge se trouve entre deux pichets de vin blanc.

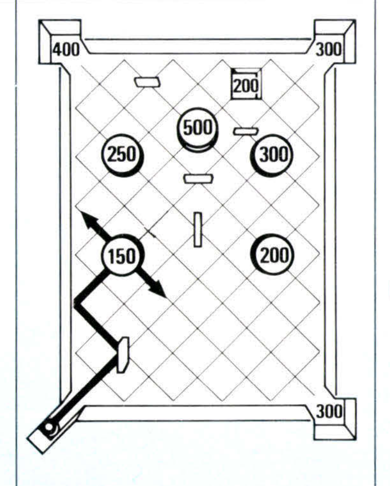
- Aucun pichet d'eau ne se trouve à côté d'un pichet de vin blanc, ni à une extrémité.

- Deux pichets de vin blanc ont un numéro qui précède celui d'un pichet de vin rouge.



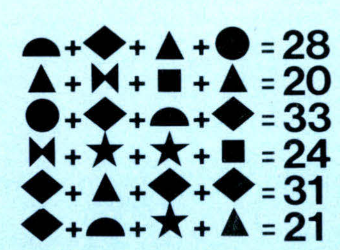
7

Sur ce flipper, la bille suit les lignes diagonales, change de direction uniquement dans les ronds, et rebondit ainsi qu'il est indiqué sur les côtés et les obstacles au milieu. La bille ne peut plus ressortir des trous carrés. Quel parcours vous donnera le meilleur score, sachant que vous ne devez pas passer plus d'une fois sur chaque rond?



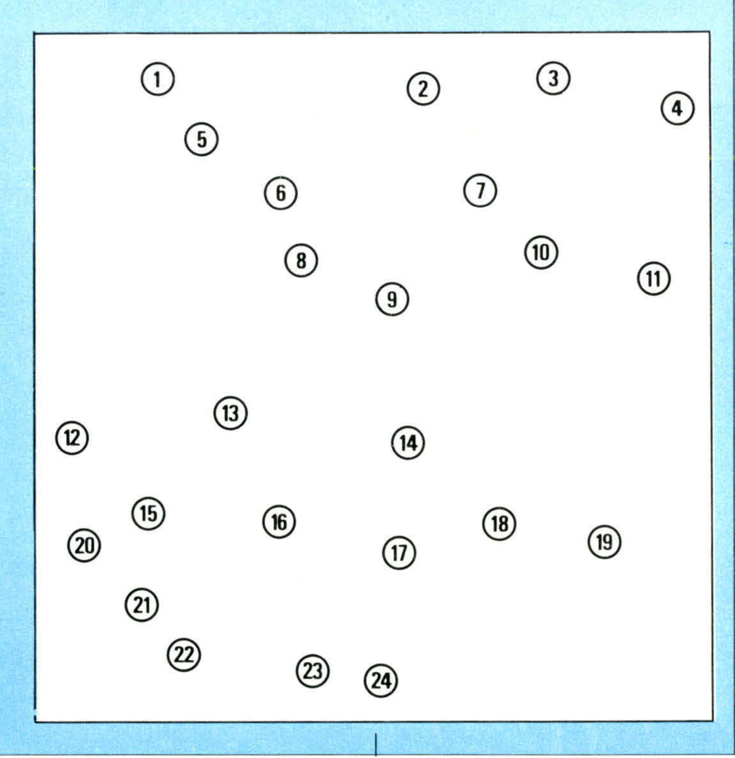
8

Chacune de ces formes représente un nombre différent. Pouvez-vous retrouver la valeur de chacune?



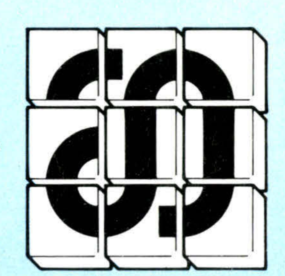
9

Reliez tous les points deux à deux par des segments de droite de telle sorte que chaque segment en coupe deux autres.



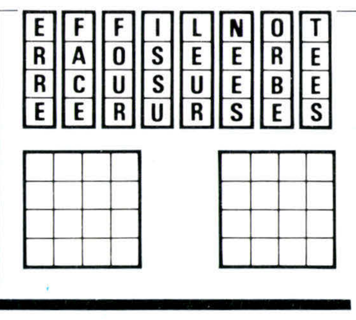
10

Quel est le nombre minimum de dalles qu'il faut déplacer pour former un ruban continu?



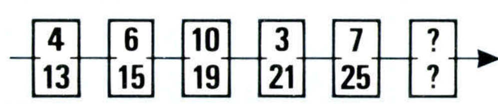
11

Comment placer ces bandelettes sur les grilles pour former deux solutions de mini-mots croisés?



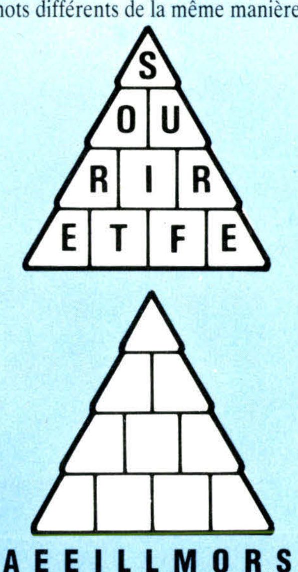
12

Quels nombres faut-il placer logiquement dans la dernière forme pour continuer la série?



13

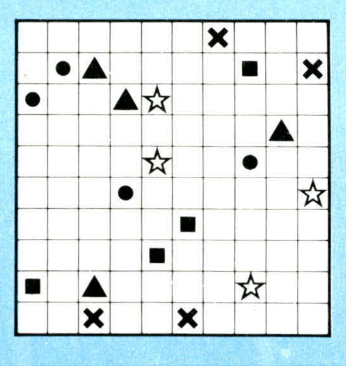
Dans l'exemple ci-dessous, en partant du sommet de la pyramide, on peut lire en descendant, huit mots différents (sore, sort, soit, soif, suit, suif, surf, sure). Placez les dix lettres proposées dans les cases vides de l'autre pyramide pour former huit mots différents de la même manière.



A E E I L L M O R S

14

Divisez cette grille en parties de même forme et de même surface de sorte que chacune contienne un et un seul exemplaire de chaque signe.



15

Les mots ont été regroupés selon un principe fort simple. Selon ce principe, la grande majorité des mots ne s'intègreraient ni dans une case ni dans l'autre. Parmi les trois mots proposés, trouvez celui qui trouve sa place dans le cadre du haut, celui qui peut aller dans le cadre du bas et celui qui ne peut être rangé ni dans l'un ni dans l'autre.

LEXICOGRAPHE
GRANULE
RADIOTELEGRAPHISTE
IMPULSION
COU
NATURALISATION

?
↑

PENSIF
MISERABLEMENT
INTRANSMISSIBILITE

↓
?

PARKING
INTERPELLATION
ROC
PRESIDENTIEL
DESAPPROVISIONNEMENT
CABLE

Solutions page 116

SVM Macintosh

COMMUNIQUER AVEC MS-DOS

LES LOGICIELS DE TRANSFERT
LE TRANSCODAGE DES DONNÉES
LES FORMATS DE FICHIERS
LES RÉSEAUX LOCAUX
LES ÉMULATEURS MS-DOS

HYPERCARD MODE D'EMPLOI

LE SCANNER BON MARCHÉ D'APPLE

PAGEMAKER 3 CONTRE XPRESS 2

GÉRER UN PROJET AVEC EXCEL



N°1

1988. 30 F - 210 FB - 7,50 FS - 4.95 $ can
700 Ptas - 34 Dh - 2.950 Dt - ISSN 0992-5120

L'édition Française de
MacUser
(U.S.)

EN VENTE PARTOUT

MICRO-CLIMATS

• Amstrad Expo 88, du 4 au 7 novembre, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris, sera l'occasion pour Marion Vannier, PDG de la filiale française d'*Amstrad*, de fêter les vingt ans de cette société pour le moins dynamique qui a déclaré 1,45 milliard de francs de bénéfices pour son dernier exercice sur le plan international. Dans cette quatrième Amstrad Expo, la partie la plus intéresssante pour les amateurs de micro sera le "Village loisirs". A ne pas manquer.

Olympiades informatiques en 89

• Les premières Olympiades réservées aux jeux de stratégie sur ordinateur auront lieu en Grande-Bretagne, à Londres, du 9 au 15 août 1989, dans le cadre du Park Lane Hotel, où s'est déroulée la première manche du championnat du monde d'échecs en 1986 entre Kasparov et Karpov.
Elles seront organisées par David Levy, président de l'International Computer Chess Association et comprendront une vingtaine d'épreuves au cours desquelles machines et logiciels s'affronteront pour l'attribution de médailles d'or, d'argent et de bronze. La seule participation humaine sera cantonnée à l'arbitrage et aux déplacements des pièces ou des pions.
Parmi les jeux représentés, nous pouvons d'ores et déjà citer l'awari (kalah), le backgammon, le bridge, les échecs, les échecs chinois (xiangqi), les dames (8×8 et 10×10), le gin-rummy, le go (9×9 et 19×19), le gomoku, le mah-jong, le poker, le renjou, le reversi (Othello), le Scrabble et les échecs japonais (shogi). Cette liste n'est pas limitée et tous les autres jeux programmés, ainsi que leurs variantes, seront acceptés par les organisateurs.
Un colloque, présidé par le professeur Tony Marsland, de l'Université d'Alberta, au Canada, permettra à tous les programmeurs du monde entier de comparer l'avancement de leurs recherches. Les personnes désirant soumettre une communication (4 000 mots maximum) sur les jeux de stratégie sont cordialement invitées à le faire.
Pour tous renseignements, s'adresser (en anglais) à Computer Olympiads, 11 Loundoun Road, London NW8 OLP, Grande-Bretagne. Tél.: (01) 624 5551, télex: 93 90 02 ICHESS G.

• La "centrale MCA" ("Mesure, Contrôle et Automatisme"), distribuée par KAP, permet à tout utilisateur d'ordinateur de capter des informations et d'intervenir sur l'environnement, après traitement logiciel de l'information. De là à robotiser son appartement, il y a un pas, car l'utilisation de ces cartes d'entrées et de sorties nécessite un bon niveau de connaissance informatique. Pour tous renseignements: KAP, 35, rue des Meuniers, 75012 Paris, tél.:(1) 46.28.51.28.

• Ere International lance un nouveau logo, Exxos, sous lequel seront rassemblés tous les logiciels fantastiques ou de science-fiction. Ere International, qui a fêté ses cinq ans d'existence en juin dernier, poursuit son action d'édition autour de trois axes: la mise en œuvre d'une politique d'auteurs, l'ouverture de la micro-informatique vers d'autres médias (on l'a vu dans le domaine théâtral avec *Oxphar*, interprété par La Compagnie de la Manicle, et il en



ira de même avec l'édition sous forme de BD des jeux *Captain Blood* et *Crash Garett*) et, plus commercialement, la conquête de marchés étrangers (sa réussite en la matière est marquée par la vente de *Captain Blood* aux Etats-Unis).

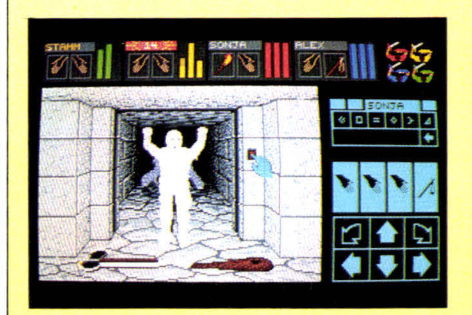
• **Dark Castle.**
Le jeu à qui nous avons attribué la mention "plus beau et plus drôle des jeux d'arcade-aventure", est disponible sur *Commodore* 64/128. On

y retrouve les merveilleuses animations de celui que nous avions testé sur *Macintosh*. Super !

• Dungeon Master (suite...)
Comment passer au niveau 4 ? Voilà une question qui revient souvent dans votre courrier. Vous arrivez devant une trappe ouverte au-delà de laquelle s'agite une momie. Sur le mur voisin une inscription indique : *"C'est mon prisonnier, laissez-le souffrir."* Le long couloir se poursuit jusqu'à une porte.
La première option consiste à laisser la momie tranquille et à défoncer la porte à coup de masse. Ainsi, vous aboutissez à un escalier fermé par une grille impossible à ouvrir.

La seconde option consiste à "tuer" la momie (qui n'a qu'un point de vie), ce qui ouvre la grille de l'escalier et libère dans le même temps une bonne dizaine de vers violets (*purple worms*) dans les couloirs conduisant à l'escalier. Cruel dilemme !

La bonne solution est la seconde : il faut "tuer" la momie (en lui lançant n'importe quel objet), défoncer la porte...et combattre les vers. Il n'y



a pas d'autre moyen de passer que de combattre. Pour vaincre, vous devrez être entraîné au lancer de boules de feu. Ce qui suppose une équipe assez orientée "magie". En outre, il existe, non loin de là, une petite salle fermée par une grille (contenant des champignons hurleurs), qui pourra vous servir de refuge, de salle de repos... et de salle à manger ! Les derniers vers ne doivent pas être combattus, mais entraînés et enfermés dans cette salle. Alors, vous atteindrez un nouveau niveau. Bonne route.

• Commodoriste affuté!
Malek Berrah, lecteur d'Alger, nous a fait parvenir bon nombre de renseignements susceptibles de vous intéresser et qui montre sa maîtrise en matière de jeux micros.

Pour *Space Harrier*, version cassette *Commodore 64*, mettez la cassette dans le lecteur, tapez LOAD (RETURN), puis PLAY. Quand READY apparaît, tapez POKE 1011,248: POKE 1012,252: RUN (RETURN), alors la seconde partie du jeu se chargera. Quand READY apparaîtra de nouveau, tapez sur la même ligne POKE 816,167: POKE 817,2: POKE 2096,248: POKE 2097,252: SYS 2061. La dernière partie du programme se chargera. C'est alors que vous aurez le choix de taper POKE 6010,173 pour avoir un nombre de vies illimité ou POKE 5834,96 pour un temps de jeu illimité ou encore POKE 7236,0: POKE 7231,0 pour obtenir l'"autofire" durant toute la durée du jeu.
Plus fort encore, dans *Future Knight*, toujours pour *Commodore 64*, on obtient un nombre de vies illimité en appuyant simultanément sur les cinq touches B U G 8 7 au moment de la page écran de présentation (c'est ce qu'on appelle des "passerelles de programmation", généralement oubliées par les créateurs lors de la commercialisation du jeu !).
Vous pouvez correspondre avec Malek en lui écrivant à l'adresse suivante : Malek Berrah, 5, rue Daguerre, 16000 Alger, Algérie.

• Labyrinthe
Le programme de Frédéric Chaunier (qui précise qu'il a *"18 ans, dont 9 ans de Basic"*!), de Saint-Pierre-de-Chandieu, près de Mions, dans le Rhône, est en tout point remarquable, tant par sa brièveté que par les résultats qu'il produit. Le labyrinthe a une entrée et une sortie mais, qui plus est, à la demande, il indique l'unique solution du parcours! C'est notre grand vainqueur du numéro et l'abonnement d'un an, qu'il a bien mérité, sera, selon son désir, envoyé à son frère, Claude.

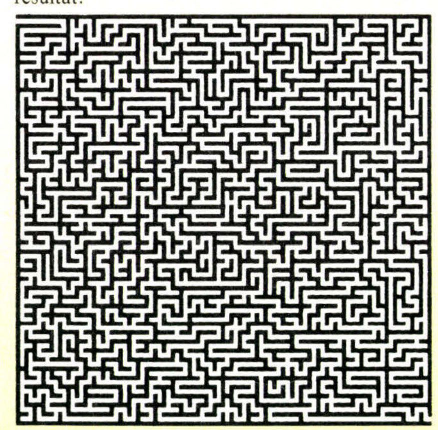
Voici le listing magique, en Basic Microsoft, pour *IBM PC* et compatibles, disposant d'une carte CGA:

```
1 SCREEN 1: CLS: LINE (3,9)-(99,99),,BF:
T(1)=2: T(3)=-2: PSET (99,98),0: FOR G=
1 TO 2160
2 IF A=9 OR POINT (X,Y) THEN A=0 :
Y=Y+2+90*(Y=98) :
X=X-(Y=10)*(2+96*(X=98)) : GOTO 2
ELSE A=A+1 : D=RND*4 : I=X+T(D) :
J=Y+T(D+1) : IF POINT(I,J) <3 THEN 2
ELSE LINE (X,Y)-(I,J),0 : X=I : Y=J : A=0 :
NEXT : PAINT (3,9),1,0
```

Pour faire varier les parcours des labyrinthes, il suffit d'ajouter l'instruction RANDOMIZE en ligne 1. Pour sauvegarder vos merveilles, ajoutez une ligne 3 comprenant les instructions suivantes:

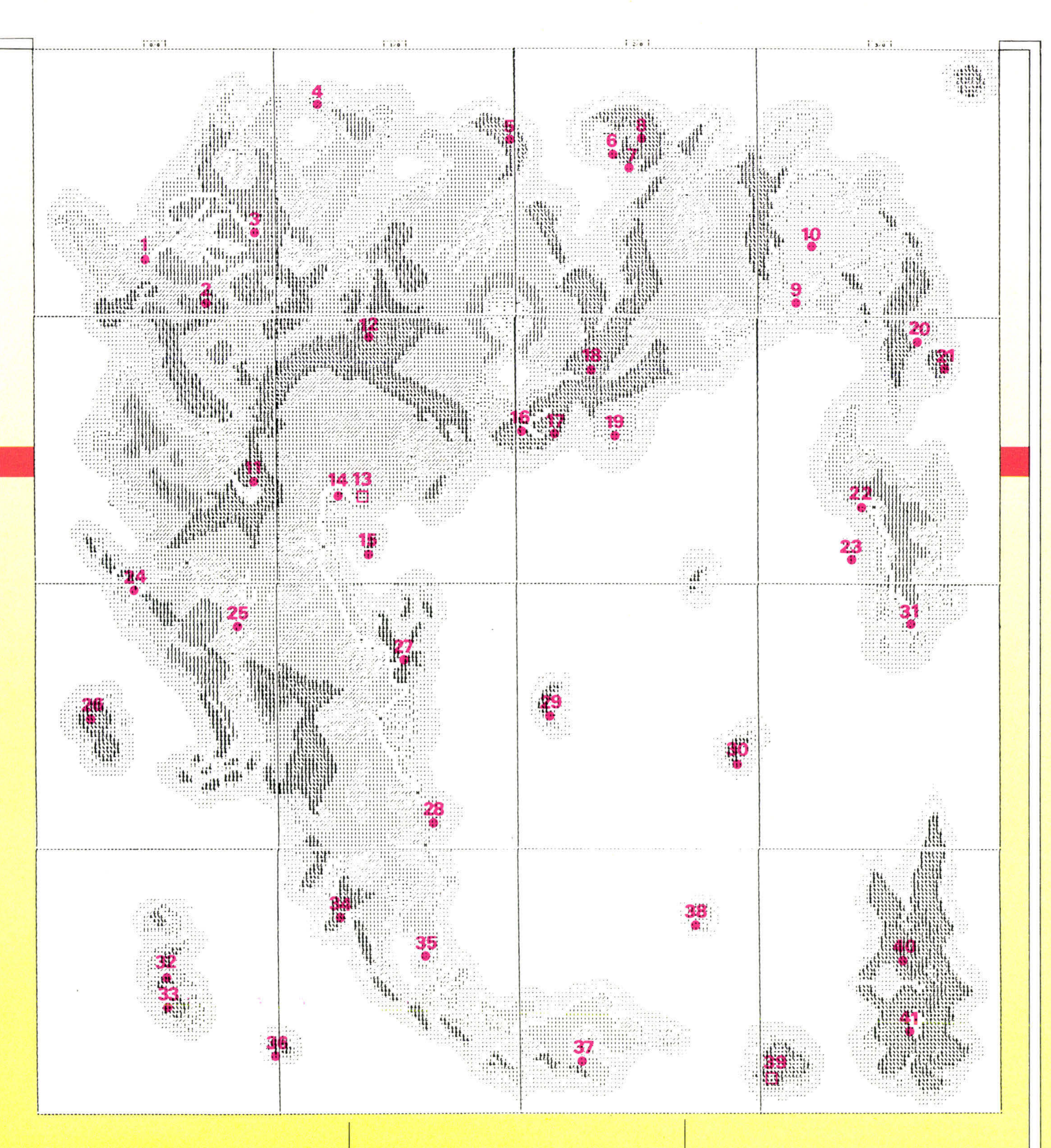
```
DEF SEG=B8000: BSAVE "LABY.
PIC",0,16200.
```

Le programme non compilé est assez lent. Compilé, il trace le labyrinthe en une minute environ. En attendant, vous pouvez admirer le résultat.



CARNET D'ADRESSES

- Amstrad, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél. : (1)46.26.34.50.
- Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 45.06.60.60.
- Carraz Editions, 20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon, tél. :78.94.10.31.
- Chip, 9, passage de la Main-d'Or, 75011 Paris, tél. : (1)43.47.26.03.
- Coconut, vente par correspondance, 13, boulevard Voltaire, 75013 Paris, tél. : (1) 43.55.63.00. et (1) 45.01.67.28.
- Coktel-Vision, 25, rue Michelet, 92000 Boulogne-Billancourt, tél. : (1) 46.04.70.85.
- Commodore France, 150-152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél. : (1) 46.44.55.55.
- Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404.
- Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49.
- Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél. : 99.08.83.54. ou 99.08.83.17.
- Infogrames, 84, rue du 1er mars 1943, 69628 Villeurbane, tél. : 78.03.18.46.
- Infomédia, BP 12, 66270 Soler, tél. : (16) 68.34.23.03.
- Micromania, vente par correspondance, BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél. : 93.42.57.12.
- Micropool France, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex tél. : (1) 48.91.00.44 ou 48.91.65.76.
- Microprose France, 6, rue de Milan, 75009 Paris, tél. : (1) 45.6.44.14.
- Silmarils, 1 rue Albert-Einstein, Cité Descartes, 76436 Marne la Vallée, tél. : (1) 64.68.00.08. et (1) 64.68.01.27.
- Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél. : (1) 48.98.99.00.



ULTIMA V: LE PLAN

Ultima, cinquième du nom, est récemment apparu dans les ludothèques. L'immensité du terrain (plus de 400 écrans!) que doit parcourir l'aventurier pour venir à bout de ce jeu de rôle, nous invite à vous aider. Voici donc le plan (de surface!) d'*Ultima V*, avec les principaux lieux clés. Les numéros portés sur le plan ont été placés dans l'ordre naturel de lecture. A chacun d'entre eux correspond un lieu spécifique, nécessaire à votre réussite. Nous n'avons mentionné qu'un seul nom, vous comprendrez vite à quoi chacun d'eux se réfère. Sur le plan, les zones claires représentent la mer et les zones les plus foncées des forêts, des montagnes ou un terrain mixte composé de forêts et de rochers.

Si vous n'avez pas encore joué, ne lisez pas la légende qui suit, car vous sauriez où trouver tous les éléments permettant de foncer droit au but!

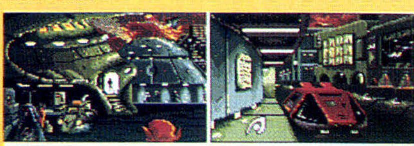
1. Empath Abbey. **2.** Iolo's hut **3.** Yew **4.** Shrine of Justice. **5.** Donjon. **6.** Phare de Stormhow. **7.** Donjon. **8.** Minoc. **9.** Hutte. **10** Shrine of Sacrifice. **11.** et **12.** Donjon. **13.** Château de Lord British. **14.** Britain. **15.** Phare de Fogsbone. **16.** Shrine of Compassion. **17.** Core. **18.** Stonegate. **19.** Hutte. **20.** Shrine of Honesty. **21.** Donjon. **22.** Le Lycaeum. **23.** Phare de Waveguide. **24.** Skara Brae. **25.** Entrée du Monde Souterrain. **26.** Bordermarch. **27.** Paws. **28.** Trinsic. **29.** Buccaneer's Den. **30.** New Magincia. **31.** Mooglow. **32.** Jhélom. **33.** Shrine of Valour. **34.** Shrine of Honour. **35.** Phare de Greyhaven. **36.** Farthing. **37.** Serpent's hold. **38.** hutte. **39.** Palais de Blackthorn. **40.** Shrine of Humility. **41.** Shrine of the Codex.

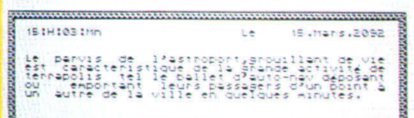
DEFI
B.A.T.
BON DE PARTICIPATION
ATARI-UBI SOFT-JEUX & STRATEGIE

FESTIVAL DE LA MICRO : AVEC B.A.T. GAGNEZ UN ATARI

Précipitez-vous au stand Atari au Festival de la micro. *J&S* y présente le nouveau jeu d'aventure d'Ubi Soft : B.A.T. Et, chaque jour, le joueur qui aura réalisé le meilleur score gagnera un *Atari 520 ST !* Pour être sûr de pouvoir participer à l'aventure, n'oubliez pas de vous munir du bon de participation ci-dessus.

Le Festival de la micro, qui se tiendra à L'Espace Champerret, Porte de Champerret, dans le 17e, à Paris, entre le 14 et le 16 octobre est l'un des grands rendez-vous de tous les fanas, bidouilleurs, joueurs et autres accros du clavier. C'est bien pour cela que nous y serons! Et avec une surprise pour vous: sur le stand *Atari*, un jeu inédit vous attend. Il s'agit de *B.A.T.*, un grand jeu de rôle réalisé par Ubi Soft, qui fait partie de la série des jeux achetés par Epyx aux Etats-Unis.





Tous les jours, le joueur qui aura réalisé le meilleur score (exprimé en "points d'expérience") recevra un superbe prix : un *Atari 520* ! D'éventuels ex aequo seront départagés par les "points de vie". Les lecteurs de *J&S* auront l'avantage d'avoir pris connaissance des informations que nous avons recueillies pour eux!

L'*Atari 520* n'est plus loin de vous! Et de nombreux autres prix, sous forme de logiciels offerts par Ubi Soft.

B.A.T. ? Que signifie ce sigle ? Serait-ce "Bon A Tirer"? (au sens d'"abattre"?). Non! B.A.T., c'est "Bureau des Affaires Temporelles". Vous voici projeté au début du XXIIe siècle dans un monde en apparence sauvé par la science, mais qui est en réalité sous la coupe de féroces multinationales. La demi-douzaine de personnes qui ont, de fait, le pouvoir sur Terre, ont placé chaque cartel d'entreprises sous un dôme. Sous l'un des dômes, d'énormes propulseurs ont été secrètement construits. Le dôme s'est arraché à l'attraction terrestre et a colonisé la planète Sélénia, riche en minerais utiles pour la propulsion des vaisseaux spatiaux. Un certain Vrangor dirige d'une main de fer Sélénia, et sa folie du pouvoir le rend dangereux pour la paix dans la Galaxie. Peu à peu, tous les dômes ont quitté une Terre qui, laissée à l'abandon, s'est "madmaxisée". Les gouvernements terrestres ont mis sur pied un organisme ultra-secret, le B.A.T., pour rétablir paix et sagesse dans l'espace.

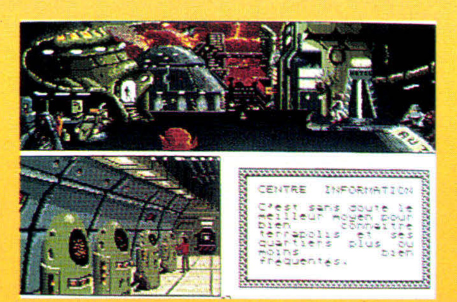
Vous êtes un agent du B.A.T., envoyé sur Sélénia pour éliminer Vrangor.

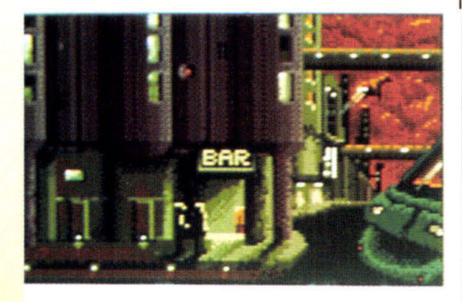
La manière de gérer le jeu est aussi simple qu'originale. Le jeu se pratique entièrement à la souris. Il suffit de promener un curseur sur l'écran pour explorer les possibilités qu'il offre. Par exemple, s'il vient à passer sur un personnage, il se tranforme en bulle, pour signifier que vous pouvez prendre contact et dialoguer. S'il prend la forme d'une flèche, c'est que vous pouvez prendre la direction indiquée, etc. Il suffit alors de cliquer pour effectuer l'action correspondant à la forme momentanée du curseur. Cette nouvelle idée de gestion de l'écran facilite encore l'accès à l'aventure. Vous savez comment faire fonctionner le jeu, alors, en route!

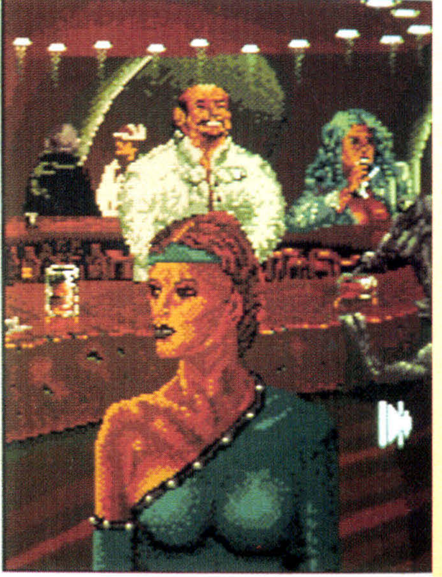


Vous voici à Terrapolis, la capitale de Sélénia. Ceux qui ont vu le film *Blade Runner* pourront avoir une idée de l'atmosphère qui règne à Terrapolis: une ville cosmopolite, grouillante, où règne une atmosphère humide sur fond de ciel rouge. Vous voici à pied d'œuvre pour éliminer Vrangor.

Mais avant, vous devez créer votre personnage. Il est défini par dix caractéristiques de base: force, intelligence, sagesse, réflexes, perception, volonté, vitalité, charisme, potentiel de vie et expérience. De la combinaison de ces caractéristiques découlent automatiquement des aptitudes, exprimées sous forme de pourcentages: baratiner, crocheter, déceler, capacité en électronique, escalader, évaluer, capacité en mécanique, voler, pister, repérer un piège, précision au jet et capacité psy. Enfin, il vous faudra choisir une arme. Attention! Les plus puissantes ne sont pas forcément les meilleures pour votre



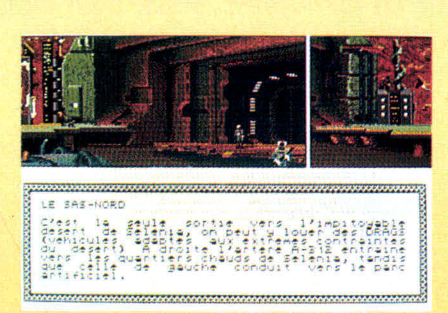


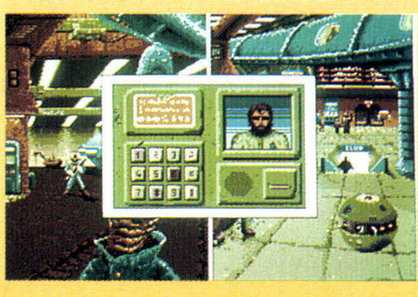


buc", des "Crazucks", des "Skunks", (descendants des punks); des "Xotroniens"...et même des Humains!
Un personnage en particulier pourra vous fournir des renseignements très utiles, c'est Mérigo, un être vil et faible, à la solde de Vrangor. A vous de le trouver et de lui arracher de précieuses informations. Le Centre de Renseignements de la ville pourra vous y aider. Ou encore, l'un de ces joyeux fêtards extra-terrestres que sont les "Spikipus". Ils rôdent toujours autour des bars et des hôtels louches dans le quartier chaud de Terrapolis, là où se pratique le "Bizzy", le jeu préféré des Terrapoliens. Les "filles" des ces lieux de perdition connaissent beaucoup de choses sur Terrapolis. N'hésitez pas à les questionner. En revanche, les agents de police peuvent être dangereux. Qui sait si certains d'entre eux ne sont pas à la solde de Vrangor. Si vous tuez l'un d'eux, ce qui est à éviter, vous serez activement recherché, ce qui compromettra votre mission.
Ce qui est délicieux dans *B.A.T.*, c'est que vous

mission. Elles peuvent tuer d'émotion certains extra-terrestres fragiles... Nous vous conseillons de choisir une arme de force moyenne, voire faible. Elle vous servira pour menacer et faire parler certains personnages de rencontre, mais aussi pour vous défendre. Car Vrangor est non seulement au courant de l'existence du B.A.T., qu'il veut détruire, mais sait également que vous venez d'arriver sur Sélénia.
La rumeur vous l'indiquera, Terrapolis comporte de nombreux souterrains où se trouvent notamment les machines de propulsion du dôme. Les techniciens, appelés "cradokids", qui y ont vécu de génération en génération pendant plus de cent ans, ont fini par subir une mutation qui les rend incapables de respirer un air normal. Ils ne peuvent, de ce fait, remonter à Terrapolis. Vrangor leur a promis une modification génétique pour remédier à leur mal. Aussi les cradokids sont-ils totalement dévoués au seigneur des lieux. A l'inverse, vous devrez avoir un masque pour vous hasarder dans les profondeurs du dôme. A vous de vous le procurer.

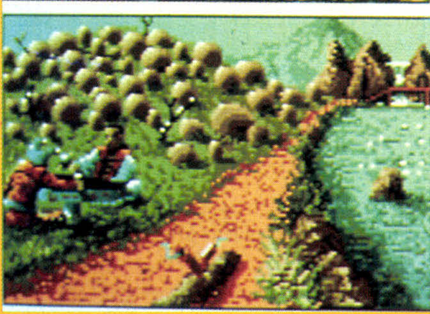
Bob est votre meilleur et votre seul ami dans ce monde hostile : il s'agit de votre ordinateur bio-sensoriel à régulation sanguine. Il est implanté sur votre bras, et votre sang l'alimente en énergie. Il vous fournira une grande quantité d'informations. Il peut même être programmé en "Link 5", son langage. Vous taperez les instructions de votre choix en langage naturel, du type "si présence de X, alors prévenir". Un bip vous signalera la présence du danger programmé. Ce qui sera utile pour flairer la présence des robots-tueurs que Vrangor a lâchés à votre poursuite!
Il faut que vous sachiez qu'une vingtaine de personnages circulent à tout moment dans la ville. Ils ont leur vie propre, indépendamment de vous. Ils peuvent se regrouper pour boire, voire se saôuler, se promener ou faire des courses. Leur agressivité évolue individuellement ou collectivement au cours de la partie. Elle aura tendance à croître!
Vous côtoierez des êtres bien étranges. Outre les cradokids, vous rencontrerez des "Tétra-





n'êtes pas obligé de poursuivre sans cesse la mission qui vous a été confiée : vous pouvez vous promener, errer dans cet univers complet et immense. La ville vous ennuie ? A la périphérie, vous pourrez louer un "autonav". Le jeu se transforme alors en simulateur de vol ! Génial. Une fois l'aventure terminée, vous pourrez toujours retourner à Terrapolis pour vous promener, jouer ou utiliser l'autonav.
Où se cache donc Vrangor? Nous ne vous le dirons pas, car c'est l'une des énigmes du jeu. Sachez qu'exceptionnellement, il se rend en ville, sous le dôme, et que vous pouvez être amené à le rencontrer. Mais que ce n'est pas la bonne manière de l'éliminer, car vous pourriez l'attendre des semaines!
Il est temps de vous rendre à l'armurerie pour choisir votre arme et de prendre l'astronav. Terrapolis vous attend!







LES ETOILES DU LUDICIEL

VOTEZ... ET GAGNEZ UN ATARI 520 ST

Eh oui, c'est comme ça que s'appelle un logiciel de jeu (demandez à P'tit Larousse!). Mais, pour un génialiciel, combien de nulliciels! Voici, par catégorie, notre Palmarès 88. Et si vous n'êtes pas d'accord, tant mieux! Passez au vote... et vous gagnerez peut-être l'*Atari 520 ST* de vos rêves.

A vous qui découvrez les jeux micro et qui tentez d'y voir plus clair dans l'immense production ludique, que ce soit pour vous ou pour faire un cadeau, nous vous présentons ici la quintessence des jeux actuellement commercialisés, les plus beaux, les plus palpitants, ceux qui présentent le meilleur rapport qualité/prix et qui assurent aux joueurs des jours et des jours de plaisir.

A vous qui arpentez régulièrement nos colonnes, nous vous devons de vous dire que vous ne retrouverez pas certains des jeux qui, depuis huit ans, ont fait notre joie et la vôtre. Eh oui! Certains ont disparu et emportent avec eux nos regrets. Des jeux comme *Robot Odyssey* (*J&S* n° 31) ou encore comme l'inégalé *Wilderness* (*J&S* n° 37)

Pour tous, afin de faciliter votre parcours dans la micro ludique, nous avons choisi de distinguer différentes "familles" de jeux.

Ces grandes catégories survivent aux jeux, qui arrivent par centaines chaque année, et seront pour vous un guide permanent vous permettant de les situer. C'est important, car dans l'univers de la micro tout va très vite. Qui se souvient de l'engouement qui entourait *Wizardry*, (*J&S* n° 18) il y a seulement cinq ans? Ce tout premier jeu de rôle sur ordinateur ne captiverait pas cinq minutes ceux qui ont joué à n'importe laquelle des récentes productions dans le genre! Il y a également ceux qui, faute d'avoir connu un succès rapide, sont retirés des listes des revendeurs.

Enfin, vous devrez faire attention au problème de la langue. De très nombreux jeux sont en anglais. Mais il faut distinguer trois catégories de jeux: ceux qui sont entièrement en anglais (écrans et mode d'emploi), ceux qui offrent un mode d'emploi en français, mais avec des écrans non traduits et ceux qui sont entièrement en français. La moitié des jeux micro appartiennent aux deux premières catégories. Optez de préférence pour les jeux qui proposent un mode d'emploi en français, c'est une obligation légale pour l'éditeur. La pression des consommateurs est encore la meilleure des motivations pour ceux qui contreviennent à cette règle.

Si les jeux évoluent, les machines, elles aussi, connaissent une prodigieuse évolution et vivent en accéléré. Depuis le *PET Commodore*, né en 77, l'histoire de la micro a connu bien des remous (voir *J&S* n° 50, Les années de jeu). Aujourd'hui, le marché est "stabilisé" pour un temps. Stabilisé est un bien grand mot en la matière, et ne vaut que pour un an ou deux tout au plus.

Cinq machines dominent aujourd'hui la micro ludique: l'*Atari ST*, l'*Amiga* et le *C64-128* de *Commodore*, l'*Amstrad CPC 6128*, l'*IBM PC* (et les compatibles). Que les autres micros nous pardonnent, mais ils n'"existent" plus aux yeux des joueurs; même l'*Apple II*, que nous avons tant aimé dans le début des années 80, est en passe de devenir une pièce de collection. Le seul rescapé des temps héroïques est le *Commodore 64*. C'est pourquoi il offre, et de loin, la plus grande ludothèque. Il continue de recevoir une impressionnante quantité de programmes, surtout en provenance de Grande-Bretagne et des Etats-Unis, où le parc installé est immense. En France, les éditeurs ne développent plus pour cette machine, sauf s'ils y sont contraints pour mieux exporter.

Les deux super stars de la micro ludique actuelle sont l'*Atari ST* et l'*Amiga*. Deux machines phénoménales par leur rapidité, leurs qualités graphiques et sonores. L'*Amiga* est le plus perfectionné des deux, mais coûte un peu plus cher que son compagnon et concurrent l'*Atari ST*. La gamme *Amstrad CPC (464, 664 et 6128)* fait déjà partie de la précédente génération. Les *Amstrad* de la gamme *CPC* restent aujourd'hui les micros les meilleur marché. Le parc existant en France est le plus important de la micro ludique. Il permet de pratiquer la plupart des grands jeux, sans toutefois offrir les mêmes qualités graphiques et sonores des deux leaders.

Pour ceux qui ne veulent pas seulement jouer, les compatibles *PC* offrent une gamme de jeux grandissante. Le seul mauvais point est la "palette", limitée à quatre couleurs, ce qui est vraiment pauvre. Parmi eux, nous mettrons en exergue L'*Amstrad PC 1640* qui est à nos yeux un des meilleurs compatibles *PC* du marché.

LES JEUX DE ROLE

Le jeu de rôle est né aux Etats-Unis en 1974. Il aura fallu huit ans pour qu'il passe de la table de jeu (pour lequel il a été conçu) à l'écran. Encore que les premiers jeux de rôle micro ne représentent que faiblement la qualité du jeu sur table. De là à dire qu'il n'y a pas de jeux de rôle sur micro, il y a un pas, que ne franchissent plus aujourd'hui que les puristes.

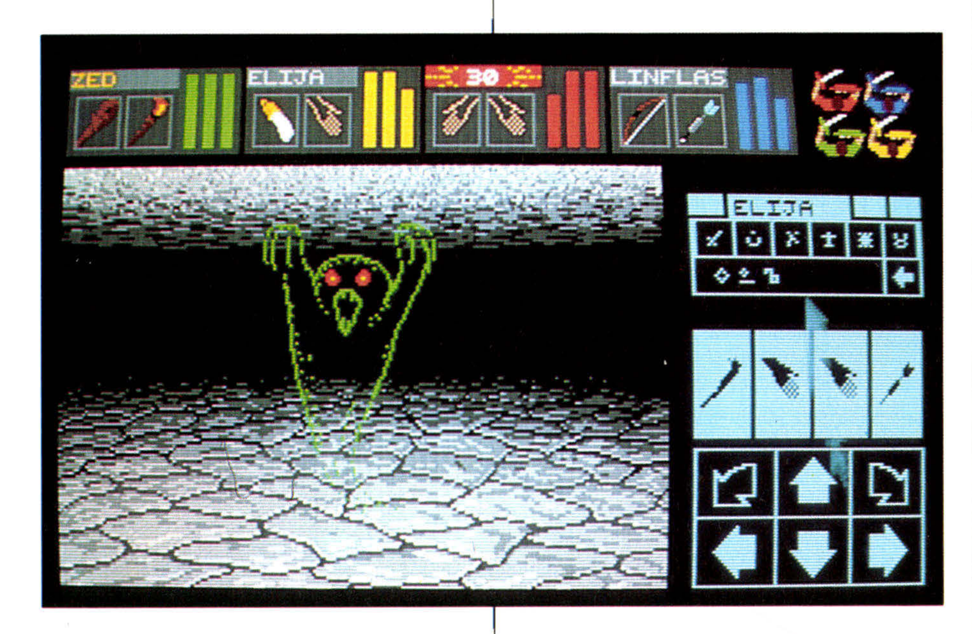
Les jeux de rôle sur micro existent bel et bien et tous ceux qui ont essayé *Dungeon Master* ne peuvent qu'en être convaincus.

Un jeu de rôle sur micro donne au joueur une mission. Pour l'accomplir, il choisit un ou plusieurs personnages, dotés de caractéristiques

précises et de spécialités. Un guerrier sera fort et aura toutes les chances de combattre victorieusement. En revanche, il sera incapable de crocheter une porte ou de déjouer un piège. Un personnage de voleur aura les capacités inverses. Le programme joue le rôle du "meneur de jeu". Il décrit les scènes auxquelles les personnages sont confrontés, arbitre les tentatives d'action des personnages. Par exemple, si une porte fait obstacle à votre progression, vous choisirez de préférence celui de vos personnages qui a des compétences de "voleur" pour la crocheter. Le principe le plus classique de décision porte le nom de "tirage de pourcentage".
Suivons notre exemple: les compétences de votre voleur lui accordent 30% de chance de venir à bout de l'obstacle. Le programme "jette les dés" et lit le résultat. Si celui-ci est compris entre 1 et 30, le programme considérera que l'action est réussie. Et, au-delà, que c'est un échec. Si c'est le cas, rien ne vous empêche de faire intervenir un personnage de guerrier pour venir à bout de la porte par la force. Le "tirage de pourcentage" est une procédure simple, astucieuse et réaliste, utilisée dans les programmes micro, comme sur table.

Il y a deux grands types de représentation graphique dans les jeux de rôle: ceux qui sont représentés en trois dimensions, en perspective, comme *Dungeon Master* et ses ancêtres *Wizardry I, II* et *III* (et les versions françaises connues sous le nom de *Sorcellerie I, II et III*) et les jeux de rôle vus en plan, comme la série des *Ultima* et *Sundog*. Certains tentent de combiner ces deux approches.

Les thèmes les plus efficaces traités par ces jeux sont l'ordre et le chaos: tout allait bien jusqu'à ce que...etc. Et vous êtes mandaté pour mettre fin au chaos et rétablir l'équilibre rompu. Structure classique, commune à la plupart des contes et légendes, que celle de l'éternelle lutte du Bien contre le Mal. Dans le médiéval-fantastique, auquel l'auteur anglais Tolkien consacra treize ans de sa vie, le Mal s'incarne dans les sorciers et le Bien dans les héros dont le modèle reste celui du guerrier, un tantinet magicien.
Profitant sans doute de l'attitude des amateurs de jeux de rôle, ce ne sont pas des héros "tout bons", mais aussi des voleurs, des êtres en général prêts à tout pour parvenir à leurs fins. Autant le Mal est classique, autant le Bien se teinte de malignité, pour le plus grand plaisir des joueurs.
Encore trop de personnes croient que le jeu sur ordinateur "isole" les joueurs, qu'il manque de "convivialité". Erreur! C'est tout le contraire! Le jeu de rôle sur micro invite les joueurs à se partager leurs secrets, à échanger des trucs, pour mieux progresser dans des aventures qui les passionnent. Il se crée ainsi des réseaux d'échange d'informations (Qui est le Mad God dans *Bard's Tale*? Hmm? Tarjan!... Nous avons dû répondre trois à quatre cents fois à cette question dans le Help Aventure de notre service télématique 36-15 Jessie!).

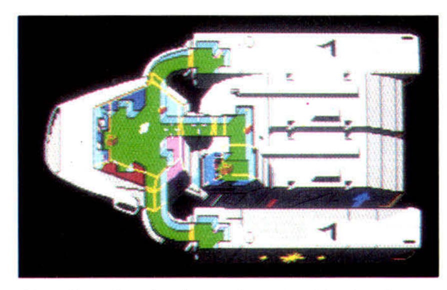


DUNGEON MASTER

C'est actuellement le jeu de rôle sur micro qui rassemble le plus de qualités: il est graphiquement supérieur à tous les autres, superbement bien animé. Les actions possibles sont très nombreuses, et il présente un rapport prix/temps de jeu largement supérieur à la moyenne. Bref, *Dungeon Master* est LE grand jeu de rôle sur micro du moment.
Le scénario est un peu léger, il est vrai, mais suffit à faire vivre des moments d'intenses émotions: le joueur, qui guide quatre personnages (parmi vingt-quatre proposés), tente de remédier à un "accident de magie" qui a véritablement coupé en deux la personnalité d'un magicien. Désormais la part mauvaise de son être hante un immense souterrain qui ne compte pas moins de treize étages!...Outre les pièges et les mécanismes gardant ces lieux, vous rencontrerez les monstres les plus abominables. Et il faudra les combattre par la force ou la magie. Il vous faudra également trouver de quoi ravitailler vos personnages, sans quoi ils mourront de faim ou de soif. A connaître absolument.

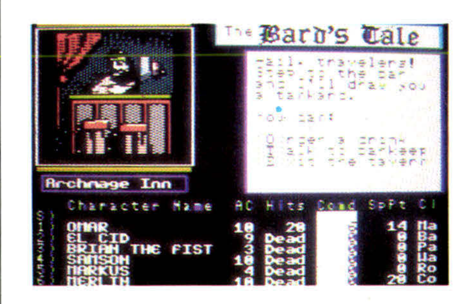
Disquette (290F) pour Atari ST (prévu pour Amiga). Edité par Elecronic Arts. Distribué par Ubi Soft. Mode d'emploi (ME): Français (F). Ecrans (E): Anglais (A). J&S *n° 51.*

SUNDOG



C'est l'un des plus beaux jeux de rôle de science-fiction, domaine trop rarement abordé à notre goût dans l'univers des jeux de rôle. Une aventure très solitaire où un seul personnage tente de retrouver une colonie entière, cryogénéisée (brr!) dans un recoin de la Galaxie.
La fascination qu'il exerce tient sans doute aux divers niveaux de représentation: quand le petit point que vous dirigez sur le plan de la ville entre dans un bâtiment, immédiatement vous obtenez la vue en plan dudit bâtiment, considérablement agrandie, avec les personnages de rencontre qui y circulent! C'est superbe.
Il y a des myriades de planètes à explorer et dans ces planètes des dizaines de villes et dans les villes des dizaines de bâtiments. Le joueur est ainsi confronté à un véritable univers, dans lequel il peut facilement oublier dans quelle partie de la ville, il a laissé son vaisseau! Ce qui entraîne une mort certaine.
Disquette pour Atari ST (240F), Amiga (260F) et Amstrad CPC (180F). Edité par Mirrorsoft. Distribué dans toutes les grandes surfaces informatiques. ME: F, E:A J&S *n° 32.*

BARD'S TALE



Bard's Tale I, II et *III* constituent la plus complète des sagas pour habitués des jeux de rôle. *Bard's Tale* permet aux joueurs de mettre sur pied des personnages, en choisissant leur sexe, leur race (humain, elfe, nain, hobbit, demi-elfe, demi-orc ou gnome), leurs caractéristiques (force, intelligence, dextérité, constitution et chance), leur spécialité (guerrier, pala-

din, chasseur, monk, barde, voleur, illusioniste, magicien, sorcier, archimage, géomancien et chronomancien!). A cela, s'ajoutent leur niveau, leur expérience, leurs points de vie et leur or. Vous devrez faire vivre et survivre sept personnages. Nous vous conseillons de commencer par *Bard's Tale I*. Un grand nombre de joueurs l'ayant déjà parcouru, vous trouverez facilement des aides pour progresser rapidement.

Parmi les utilitaires de *Bard's Tale III*, vous pourrez utiliser un super programme de transfert permettant de récupérer des personnages venant de *Bard's Tale I* et *II*, d'*Ultima III* et *IV* et de *Wizardry I, II* et *III*. On ne peut mieux dire pour évoquer la taille, la souplesse et l'esprit "jeu de rôle" de cette trilogie.

Dans *Bard's Tale III*, vous devrez conduire vos sept personnages à la recherche d'Evil One et de ce qui a détruit la ville de Skara Brae.

Disquette pour Commodore 64-128, Atari St, Amiga et Amstrad CPC (199 F). Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft. ME: A, E:A. J&S *n° 40.*

ULTIMA I à V



"Grand classique" du jeu de rôle micro, la série des *Ultima* — de *I* à *V* ! — a maintenant près de six ans. Elle constitue un véritable modèle, déjà ancien, qui en son temps s'est lui-même substitué à *Sorcellerie* (*Wizardry*). L'immensité du terrain (des dizaines de milliers de cases) et la qualité de la vue en plan proposée inspira les joueurs également par milliers.

Si nous jugeons la série des *Ultima* dépassée par la série naissante de *Dungeon Master*, il n'en reste pas moins qu'elle figure sans conteste parmi les "grands" de la micro ludique. Nous avons consacré une page dans ce numéro à la carte d'*Ultima V*. Encore, n'est-ce que la surface! Le monde souterrain couvre la même surface. De quoi jouer pendant un bon bout de temps!

Disquette pour Apple II, Atari ST et Amiga (300 F). Edité par Lord British. Distribué dans toutes les grandes surfaces informatiques. ME: A, E:A. J&S *n° 23.*

MOEBIUS



Un héros unique à la disposition des joueurs fait de *Moebius*, un jeu de rôle un peu oublié. Les joueurs préfèrent aujourd'hui guider les pas d'une équipe. Cela se comprend mais ne retire rien à cette très belle aventure, qui requiert de la patience et du calme.

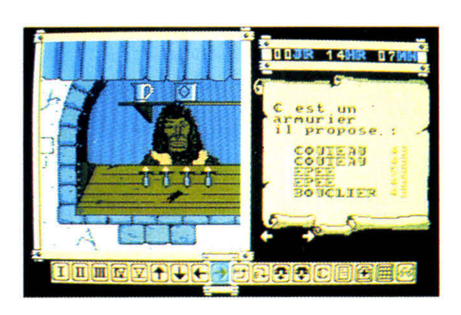
Vous êtes le maître Zen, Moebius, qui a été trahi par l'un de ses disciples, Kaimen. Ce dernier a en effet volé la Sphère de l'harmonie céleste, ce qui entraîne ruine et deuil pour le royaume de Kantun, où se déroule l'action.

Un grand charme se dégage de cette aventure. Le personnage progresse dans les bambous, qu'il doit couper à l'aide de son katana. Le sabre doit régulièrement être affuté pour être utilisable. Inutile d'essayer de contacter des villageois l'arme à la main, ils s'enfuient.

Une multitude de détails très concrets donnent à *Moebius* un réalisme soutenu. Certaines rencontres donnent lieu à un combat au sabre ou à mains nues, réglé sur le mode d'un jeu d'arcade. Si les premiers combats sont réellement désastreux, la pratique permet d'en réchapper...le plus souvent.

Disquette pour Amiga (345F) et Apple II, (520F). Edité par Origin systems. Distribué par Coconut. ME:A, E:A. J&S *n° 39.*

FER & FLAMME

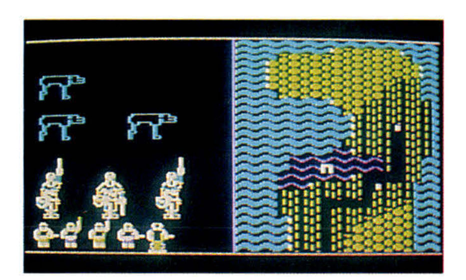


Sans doute est-ce la meilleure production pour *Amstrad CPC*. Les créateurs de *B.A.T.* (voir pages 40 et 41) ont fait ici leurs premières armes et sont parvenus à réaliser un jeu qui continue d'attirer de nombreux joueurs. Une "suite", *L'Anneau de Zengara* permet de reprendre les personnages créés dans *Fer & Flamme* et de les transférer. L'une des caractéristiques du jeu de rôle est, en effet, de faire vivre de nouvelles aventures à des personnages ayant survécu aux précédentes. Avec *L'Anneau de Zengara*, le contrat est rempli.

La décadence d'un royaume soumis aux forces maléfiques du magicien Khâal est votre principal sujet de préoccupation. Votre objectif est de tuer le magicien pour sauver le royaume de Thulynthe. Le terrain comprend quarante mille cases. Les personnages qui partent à l'aventure sont dotés de caractéristiques classiques: intelligence, force, sagesse et dextérité. Ils seront elfe, magicien, guerrier, clerc, voleur, chevalier, nain ou tiningen. Cent objets négociables, cinq cents monstres, trois grandes villes comprenant cent-vingt lieux chacune. Quelques chiffres qui donnent une idée du jeu.

Deux disquettes pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. (290F). Edité par Ubi Soft. ME: F, E: F. J&S *n° 44 et n° 50.*

PHANTASIE I, II et III



Ces trois jeux de rôle à thème médiéval-fantastique, avec vue en plan et vues rapprochées, sont l'une des meilleures trilogies et ont reçu plusieurs récompenses aux Etats-Unis. Pour y jouer, il faudra commencer par avancer...dans les vingt-cinq pages d'un mode d'emploi qui rappelle à s'y méprendre l'univers de *Donjons & Dragons*.

Vous y guiderez six personnages (humains, nains, elfes, gnomes), ayant des qualifications de guerriers, prêtres (de combat), voleurs ou magiciens. Chacun d'eux est doté de points dans différentes caractéristiques: force, intelligence, dextérité, constitution et charisme. Les rencontres, avec l'un des cinquante-cinq types de personnages ou monstres qui hantent cet univers, se soldent généralement par des combats. Une très belle série de jeux, pour joueur ayant du temps!

Disquette pour Apple II, Atari (8 bits), Commodore 64-128, IBM et Amiga (390 F). Edité par SSI. Distribué par Ubi Soft. ME:A, E:A.



Les premiers jeux d'aventure pour ordinateur sont apparus aux Etats-Unis sur les campus au milieu des années 70. Les premiers furent en "mode texte", sans la moindre image. Scott Adams fut le tout premier à les mettre en forme et à créer ce qui fut dix années durant la norme des jeux d'aventure que nous avons pris l'ha-

bitude de qualifier de "verbe + nom". Un raccourci de ce que devait faire le joueur pour agir: taper un verbe suivi d'un nom. Par exemple OUVRIR PORTE. Dans la plupart des cas, le vocabulaire connu du programme n'était pas indiqué au joueur, si bien que le jeu se transformait en une véritable recherche de vocabulaire, et le plus souvent en anglais. Le record de complexité en la matière fut *Masquerade*, un jeu défiant la logique et aux graphismes style BD, exploitant bien les capacités des machines de l'époque.

Les aventures "verbe + nom" existent encore de nos jours, mais paraissent bien dépassées. Rapidement, les verbes et les noms nécessaires



Une très belle aventure qui a marqué un tournant de la micro-informatique ludique, par sa gestion et ses graphismes remarquables.

C'est le plus abouti d'une série de jeux créés par le plus ludique des éditeurs français, Bertrand Brocard, directeur de Cobra Soft. Les indices de ces aventures policières ne sont pas à étudier seulement à l'écran, mais aussi parmi l'incroyable fatras livré avec la disquette.

Une petite caisse en bois renferme les morceaux de lettres déchirées, des cartes de visite, des notes d'hôtels et même un bas et un morceau d'argile qui doit être brisé pour découvrir un message. Une folie!

Disquette pour Amstrad CPC (300 F). Edité par Cobra Soft. Distribué par Cable. ME: F, E:F. J&S n° 44.

à la progression se retrouvèrent dans des "menus déroulants" qu'il fallait parcourir à l'aide d'une flèche pour les choisir. L'avènement des jeux d'aventure en livres "dont vous êtes le héros" eut quelques répercussions sur les programmes. Les aventuriers eurent alors le choix parmi plusieurs actions "toute faites". Mais le peu de liberté que les choix offraient, laissa les joueurs sur leur faim.

Plus récemment, sous l'influence de la gestion d'écran du *Macintosh*, les icones faisaient leur apparition, rendant le clavier inutile. Il est plus facile de "cliquer" sur un objet pour le prendre, que de taper "prendre objet". Les jeux *Explora* et *B.A.T.*, auxquels nous consacrons plusieurs pages dans ce numéro, représentent le sommet actuel de l'évolution de la gestion d'écran dans le domaine des jeux d'aventure. Signalons l'existence d'un excellent programme destiné à créer des jeux d'aventure, *Saga* (édité chez Cédic-Nathan).

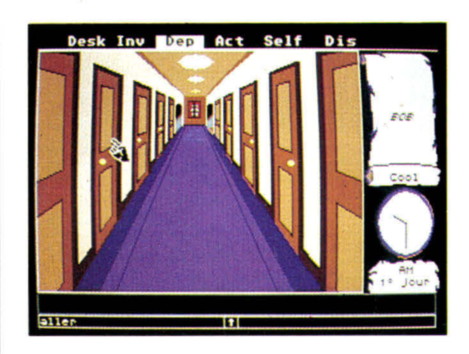
Le jeu d'aventure, quelle que soit sa forme, se pratique une seule fois! Toute sa difficulté, et son charme, réside dans le fait qu'il est souvent très difficile d'aboutir. Le joueur doit s'y reprendre à maintes reprises et, d'une certaine manière, "apprendre" le seul bon chemin qui conduit à la solution. Les jeux de rôle, au contraire, peuvent être rejoués en modifiant à loisir l'équipe de personnages conduits par le joueur.

L'INTRUS ("Uninvited")

L'Intrus (en anglais : "Uninvited" et *Déjà vu*, titre original) ne peuvent être séparés car ils sont de la même veine. Pour la première fois, la souris entre en action et permet au joueur de "décrocher" tous les éléments du décor, pour les observer ou les prendre.
Votre voiture percute un arbre. Votre petit frère court vers un vieux manoir. Quand vous ne voyez plus de chandelles, vous vous posez la question de savoir où est passé votre frangin. Il n'a rien trouvé de mieux que de trouver refuge dans un manoir hanté.

Disquette pour Amiga (345 F). Edité par Icom Simulations. Distribué par Mindscape aux Etats-Unis et en France par Ubi Soft. ME:A, E:A. J&S n° 47.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE



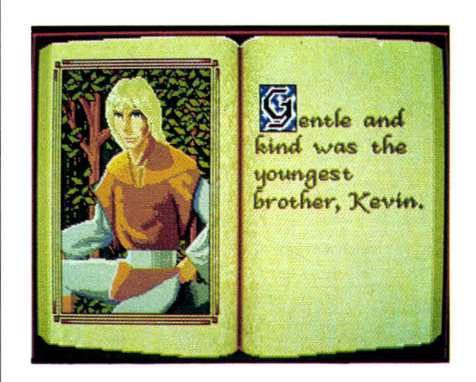
C'est la seule aventure où les personnages parlent...et en français. Ca fait plaisir! Une aventure policière se présentant sous la forme classique d'un jeu d'aventure.
La qualité des graphismes, du son, des voix et de l'intrigue, fait du *Manoir* l'une des meilleures productions françaises.

Deux disquettes pour Atari ST, Amiga et PC ou compatibles (175 F). Edité par Kyilkhor Créations et B&JL Langlois. Distribué par Ubi Soft. ME:F, E:F. J&S n° 47.

MEURTRES EN SERIE



FAERY TALE



Votre mission est simple: vous devez retrouver le talisman qui protégeait votre village. Ce jeu mi-arcade, mi-aventure vous permet de conduire votre héros parmi dix-sept mille écrans, sur des vues en perspective.
Les amateurs d'aventures au long cours apprécieront cet interminable cheminement.

Disquette pour Amiga (345F). Edité par Micros Illusions. Distribué par 16/32 Diffusion. ME: A, E:A. J&S n° 44.



Tout existe en matière de simulateurs! Les premiers, nés à l'époque de la première conquête spatiale, furent les "alunissages", dérivés des jeux de cafés d'alors.
Sur micro, les premiers grands furent *Saturn Navigator*, véritable vol spatial vers Saturne (qui coûtait alors 1 200 F! sur *Apple II*) et *Flight Simulator I*, déjà en avance sur son époque. Enfin, *Flight Sim II* et *III* (appelé *Chuck Yeager*, du nom du premier homme qui franchit les 342 mètres/seconde du "mur du son") ont définitivement confirmé ces programmes comme les meilleurs.
Les simulateurs maritimes, sur l'eau ou sous

l'eau, sont si nombreux qu'il faudrait plusieurs colonnes pour les rassembler tous. Il faut dire que l'ordinateur, en tant que calculateur, est particulièrement adapté à ce type de jeu.

FLIGHT SIMULATOR

Flight Sim est LE simulateur de vol. Il est mondialement connu et fait l'objet de la part de ceux qui le manient bien d'un véritable culte. Sa première qualité est le choix du modèle d'avion. Préférez-vous un jet, un avion à hélice ou encore une de ses vielles "cages à poules" qui firent l'aviation en 1917? No problem.

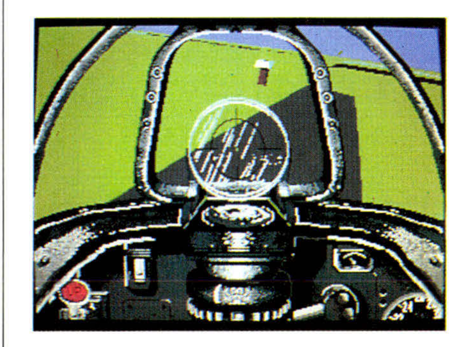


Deuxième qualité de ce bijou informatique: tout est paramétrable. Voulez-vous des nuages? C'est d'accord. Préféreriez-vous que votre vol se passe au printemps ou en automne? C'est possible! (comme dit la senecefe). Ce ne sont là que des détails bien concrets. Il en est de moins spectaculaires, tout aussi importants: la force du vent, les automatismes de l'appareil (avec ou sans contrôle d'assiette).
Nul n'est besoin de réécrire les 132 pages du mode d'emploi pour vous donner toutes les caractéristiques du jeu. Il suffit de dire qu'au bout de deux ans, certains joueurs découvrent encore de nouvelles fonctions! Et pourtant, ce programme vous permettra de décoller dans les cinq premières minutes de votre apprentissage. C'est cette "complexité accessible" qui est une des clés du succès de cet inépuisable programme qu'est *Flight Sim*.

Disquette pour Apple II, Atari St, Amiga (325F), Commodore 64-128 (490F). Edité par Sublogic. Distribué par Microprose. ME:F, E:A. J&S *n° 28.*

SPITFIRE 1940

C'est le modèle du simulateur de combats aériens. Cette fois les avions adverses sont bien visibles et en perspective, du point à l'horizon jusqu'au gros plan. La première qualité d'un simulateur de combats sur micro est de faire oublier qu'on est devant un micro! C'est réussi! Les sensations de mouvement sont au rendez-vous.



Cassette (119 F) et disquette (169 F) pour Amstrad CPC et disquette (269 F) pour Atari ST. Edité par Mirrorsoft. Distribué par Ubi Soft. ME:F, E:A. J&S *n° 52.*

GUNSHIP



Rien n'est sans doute plus complexe, ni plus passionnant que le pilotage d'un hélicoptère. Si tout un chacun a des notions de pilotage d'un avion, rien ne va plus quand il faut faire varier l'angle d'attaque des pales par rapport à la verticale, l'angle de pénétration des pales dans l'air ou encore la vitesse du rotor de queue, sans oublier de jeter un œil sur l'altimètre (ça peut être utile, comme le pensent certains pilotes d'Airbus A 320).

Quand, en plus, il faut gérer un système d'armes de haute technologie, des leurres, assurer la navigation et la communication, on comprend rapidement qu'il est préférable de jouer à deux. Il est bien sûr possible de jouer seul, mais le plaisir est décuplé à deux. Les images sont celles que vous auriez du cokpit de l'engin. A la seule différence qu'elles sont moins fouillées qu'en réalité. Mais elles sont aussi rapides!

En tout cas, croyez-en notre vielle expérience: mettez un joueur au joystick (pour guider et tirer) et un au clavier (pour naviguer, armer, correspondre avec la base) et vous aurez un des plus fabuleux duos ludiques qui soient! Idéal pour deux frères (ou sœurs)!

Cassette (99F) et disquette (132F) pour Commodore 64-128, Apple II, Atari 8 bits et 520, IBM PC ou compatibles, Amiga, Amstrad CPC 6128 et Tandy. Edité par Microprose. ME: F, E:A. J&S *n° 46.*

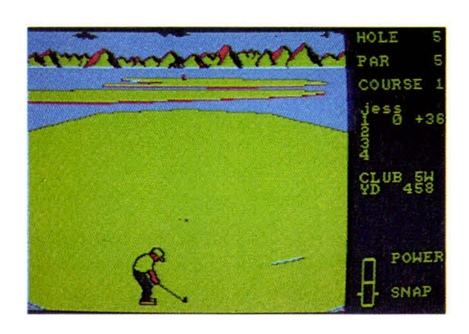
THE HUNT FOR RED OCTOBER

C'est le plus beau simulateur de pilotage d'un sous-marin. Il se double d'un scénario digne d'un film hollywoodien: vous êtes un commandant soviétique, pilotant le Red October, et vous désirez passer à l'Ouest. Rien de moins. Pour cela, il vous faudra éviter les terribles des-



troyers soviétiques et les hauts-fonds entourant l'Islande. A la fois pilotage, combat et navigation. Le jeu dure des heures. De quoi prendre conscience que, comme dans la réalité, le bruit est l'ennemi absolu des sous-marins. Un suspense d'une qualité rare et des animations superbes.
Disquette pour Atari ST (230F). Edité par Argus Press Software. Distribué dans toutes les grandes surfaces informatiques. ME:A, E:A. J&S *n° 49.*

LEADER BOARD

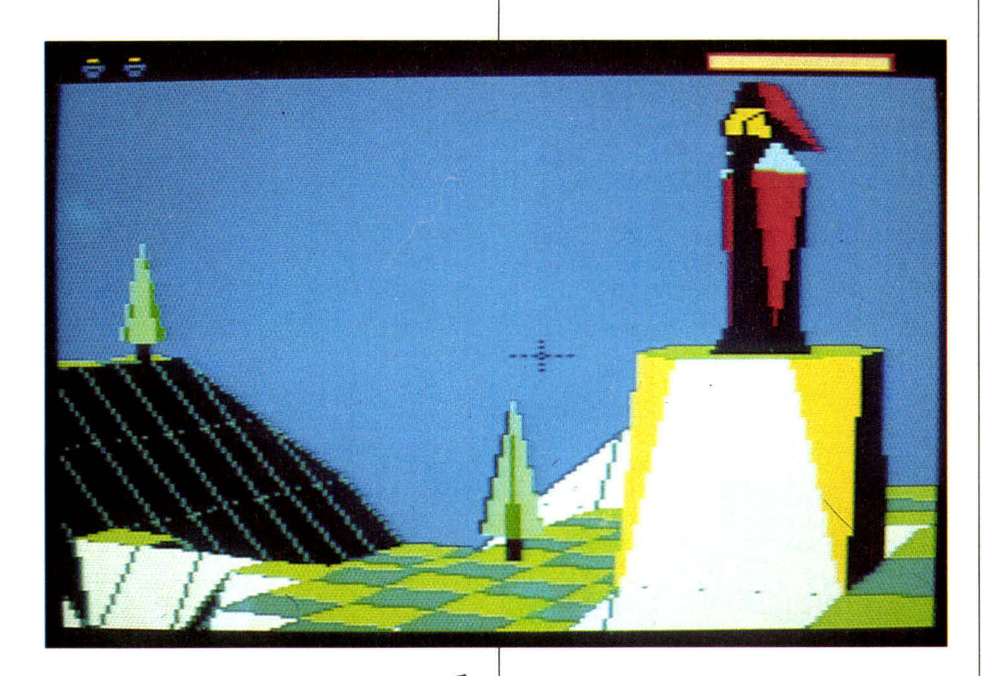


Le golf nécessite une grande qualité, la concentration. Eh bien, essayez *Leader Board* et vous vous rendrez compte qu'il en faut une bonne dose pour faire un bon score (le "par"), sur l'un des quatre parcours de dix-huit trous proposés. On se croirait à l'Open d'Atlanta!
La distance et le vent sont indiqués. Tout là-bas, au loin, à 450 yards, on distingue le fanion qui indique le but. A vous de choisir le bon club: un "wood 1" pour "driver". Rien ne vous empêche de mettre un peu d'effet pour compenser le vent ou contourner un bosquet. Aïe! Vous êtes bon pour le sable d'un bunker! Il faut alors prendre le "sandwedge", un fer ultra-plat pour soulever la balle. Cette fois, vous êtes sur le "green", c'est le moment d'utiliser le "putter", un petit fer pour faire rouler la balle.
L'image change et l'indicateur précise la déclivité du terrain et le sens de la pente. Ferez-vous 1 en dessous du "par" ("birdy") ou 2 ("eagle") ou si c'est raté, "boguey" ou "double-boguey"? En solitaire, le jeu est merveilleux; à deux ou trois, il prend des dimensions épiques et devient

rapidement le support de tous les paris. Tout le jeu se pilote à la souris, la seule adresse requise concerne le choix de la force du coup et des effets, à droite ou à gauche. Il faut cliquer sur la souris lors de la montée d'un curseur pour imprimer à la balle la force désirée et le relâcher, lors de sa descente: très tôt pour donner de l'effet à gauche et tardivement pour donner l'effet inverse.

Leader Board nous a réellement fait devenir des fanas de golf.

Disquette pour Atari ST, Amiga (215F) et IBM PC (349F). Edité par U.S. Gold. Dans toutes les grandes surfaces informatiques. ME:A, E:A.



LE SUBLIME INCLASSABLE

Il y a des jeux magiques. Et *Sentinel* en est un. Unique, inclassable, sublime, il mérite à lui seul de trôner là, dans une catégorie faite rien que pour lui. Consacrez une demi-heure à *Sentinel*, le temps de l'avoir bien en main, et irrémédiablement vous y serez accroché, comme à une vraie drogue ludique, pour des semaines et des semaines, des mois. Vous avez été des centaines à nous écrire à la suite de l'article que nous avons consacré à cette merveille (voir *J&S* n° 45) pour nous faire partager le plaisir de l'avoir découvert.

SENTINEL

Le "parc" est un grand espace quadrillé, présentant çà et là pics et vallons. Sur la plus haute de toutes les cases domine un être étrange et robotisé, chargé de garder le parc: c'est la "sentinelle". Elle pivote sur son socle toutes les dix secondes (ou moins). Votre but est de prendre sa place. Vous, vous êtes dans la carcasse d'un robot. Vous ne pouvez vous déplacer qu'en créant sur une case visible un autre robot et en vous téléportant dans cette nouvelle carcasse.

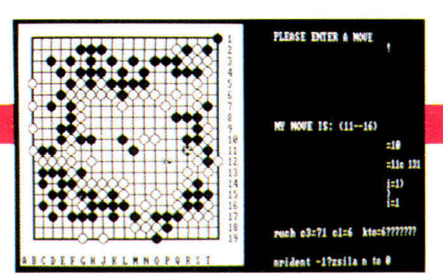
Pour atteindre la sentinelle, voir la surface de la case sur laquelle elle est posée, et l'absorber, vous devez monter. Pour cela, vous devez créer des blocs sur lesquels vous devez prendre pied. Si la sentinelle vous voit, elle absorbe votre énergie et vous décompose en six à huit secondes. Il faut fuir! C'est-à-dire viser une case lointaine, y créer un robot, vous y transférer. Chaque fois que vous êtes parvenu à prendre la place d'une sentinelle, le programme vous donne un code permettant d'accéder à un autre parc. Il y en a dix mille! Les plus difficiles sont ceux où la sentinelle est accompagnée d'assistantes, les "sentries" (Il y en a jusqu'à sept!). A déguster sans le moindre délai et pendant des années!

Cassette (110F) et disquette (160F) pour Commodore 64-128 et Amstrad CPC. Edité par Firebird. Distribué par Ubi Soft.
ME: F, E: A. J&S *n° 45.*

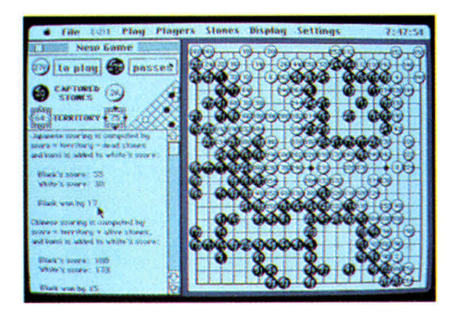
LES GRANDS CLASSIQUES

Les "Grands classiques" sur micro posent un problème: tout dépend du niveau de force du joueur. Un bon joueur de go trouvera *Go* parfaitement minable et *Chess Master 2000* génial. Alors qu'un bon joueur d'échecs aura un jugement exactement opposé. C'est normal.
Dans cette catégorie donc, pas de champions, du moins mesurés en terme de niveau de jeu. Mais quelques titres qui se détachent si l'on retient pour seuls critères l'accessibilité pour le parfait néophyte et l'agrément pour l'amateur moyen.
Dans un domaine voisin, on pourra ajouter à cette liste *Réussites* (éditions France Image Logiciel), qui ne manquera pas de vous retenir de longues heures...sans épuiser vos petites cellules grises!

GO et STAR OF POLAND



Star of Poland (pour *IBM PC* et compatibles) est actuellement le meilleur jeu de go grand public sur ordinateur. Il a remporté le championnat open des programmes à Grenoble en 87. Il a été programmé par le Polonais Janusz Krashek (responsable du département informatique de l'université de Slupsk), qui est Ve Dan de go.



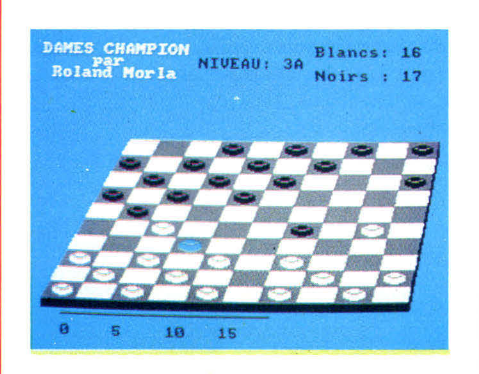
Go, pour *Macintosh*, est le plus agréable à pratiquer. Il est, de plus, totalement paramétrable: libre à vous d'orienter ses comportements, de le rendre plus ou moins "envahissant", fanas de construction d'"yeux" ou de "connexions".
Ces deux programmes permettent une réelle initiation au go, pour atteindre le niveau débutant de club.

Les programmes de go, en général, ont les mêmes qualités et les mêmes défauts: ils ont du mal à jouer correctement du point de vue stratégique, mais sont bons tactiquement.

Go: disquette pour Macintosh. Edité par Infinity (490F). Distribué par International Computer. ME:A, E:A. J&S *n° 52.*

Star of Poland : disquette pour IBM PC et compatibles, (700 F) est distribué par Axial Go Concept, 26 bis, rue Saint-Cléophas, 34000 Montpellier, tél.: 67.69.15.20. ME:A, E:A. J&S *n° 48.*

DAMES 3-D CHAMPION



Dans le genre, il existe peu de programmes. Nous ne pouvons recommander que celui-ci, qui porte la griffe de notre chroniqueur, Luc Guinard, qui a prêté son concours à sa réalisation. Effectivement, l'amateur se fera "écraser" sans peine pendant un bon bout de temps avant de pouvoir rivaliser avec ce redoutable programme.

Cassette (130 F) et disquette (199 F) pour Amstrad CPC et Atari ST. Edité par Cobra Soft. Distribué par Micropool. ME: F, E:F. J&S *n° 45.*

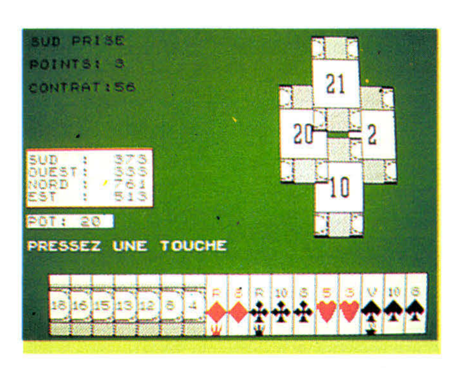
CHESS MASTER 2000



Beau, accessible, réglable à souhait, voici le modèle des échecs sur micro. Un point important: il peut être battu par un amateur moyen, contrairement à beaucoup de nouvelles machines d'échecs.
Nous vous conseillons de faire des parties rapides, c'est-à-dire où le temps de réponse du programme n'excède pas 7 à 10 secondes. C'est non seulement le meilleur moyen d'apprendre à jouer, mais c'est de plus un réel agrément.

Disquette pour Atari (390F), Amiga (225F). Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft. ME:A, E:A. J&S *n° 50.*

DEFI AU TAROT



Il faut être quatre pour jouer au Tarot! Magie de l'ordinateur, le programme remplace trois joueurs, qui plus est, disponibles à tout moment! Le programme distribue les cartes, chaque "joueur" enchérit ou renchérit, puis vient le jeu de la carte et la réalisation du contrat ou...la chute.
Tarot n'offre pas des adversaires de haut niveau, mais procure un réel plaisir à l'amateur de tarot.

Disquette pour Thomson TO 9 et 9+ (195 F), PC (220 F) et Amstrad (180 F). Edité par Coktel Vision. ME:F, E:F. J&S *n° 51.*

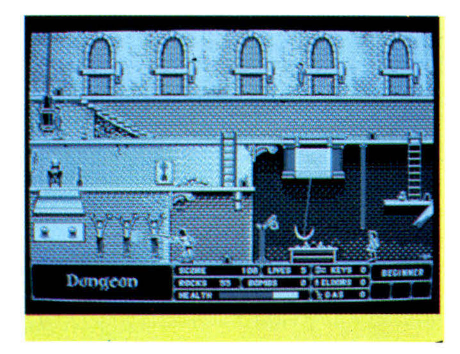
LES ARCADES ET ARCADES-AVENTURES

Nous ne sommes pas des grenouilles! C'est sans doute pourquoi nous n'avons jamais été fanas des jeux qui ne nécessitent que des réflexes, sans la moindre réflexion.
Ils sont pourtant des milliers à avoir vu le jour, depuis l'aube des "casse-briques". Et quelques centaines à connaître le succès. Il faut savoir que leur durée de vie est généralement très courte. Parmi eux, quelques-uns, de pure adresse, sont assez réussis pour vraiment captiver leurs utilisateurs. C'est le cas de *Star Wars.*
Heureusement, à mi-chemin entre les jeux d'aventure et les jeux de pure adresse ou jeux d'"arcade" (du nom des boutiques américaines où ils étaient rassemblés), se sont glissés les "arcades-aventures". Des jeux où l'adresse est indispensable mais où elle ne saurait suffire à vaincre les obstacles. Certains d'entre eux constituent de véritables casse-tête, bien animés, joliment dessinés et coloriés. Bref de bons jeux.
C'est le cas de *Krafton & Xunc* (Ere) ou de *Manhattan Dealer* (Silmarils) qui ne figurent pas dans notre sélection, mais qui méritent néanmoins d'être cités. Les meilleurs figurent ci-dessous et présentent chacun le "plus" qui fait craquer et qui engage des heures durant les plus réticents.

BEYOND DARK CASTLE

C'est le plus drôle des jeux d'arcade-aventure par la qualité des idées d'animations qu'on y rencontre.

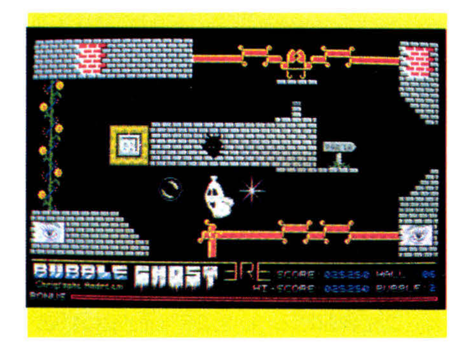
Vous êtes, comme d'habitude, chargé de retrouver les morceaux de "je ne sais plus quoi", sans quoi le monde s'écroulera. Il s'agit des cinq éléments permettant de reconstituer une "orbe magique". Mais peu importe l'objectif, tout le plaisir est ici dans la progression, c'est-à-dire dans les tentatives pour franchir les dizaines d'obstacles qui s'opposent à votre progression: pièges, gardes, monstres. Souvent, il faudra des



cascades d'échecs et de morts diverses et variées pour en venir à bout, mais à chaque fois, le plaisir de jouer croît.

Deux disquettes pour Macintosh + et SE (580F). Edité par Silicon Beach Software. Distribué par Alpha Systêmes diffusion. ME:A, E:A. J&S *n° 52.*

BUBBLE GHOST



Le plus original des jeux d'arcade-aventure: un sympathique fantôme est chargé de guider une bulle de savon en...soufflant dessus, dans un dédale (vu en coupe) qui est, bien évidemment, rempli d'aiguilles et de ventilateurs!
Un jeu qui se joue avec lenteur, sans requérir d'adresse mais non sans stress, avec délice, tant la qualité des animations est grande. Ce jeu français est distribué aux Etats-Unis, ce qui est un gage de qualité, tant ce marché est difficile.
Disquette pour Atari ST (198 F). Edité par Ere International. Distribué par Cable. ME:F, E:F. J&S *n° 48.*

STAR WARS



La maladie! Qui touche à *Star Wars* est "piqué" du virus. Qui saura jamais décrire les grandes lignes et les raffinements imperceptibles qui font d'un bon jeu un grand jeu? Tout comme d'une chanson, un tube.

Le thème de *Star Wars* est identique à celui du film *La guerre des étoiles*: vous êtes Luke Skywalker aux commandes de votre vaisseau de combat. Votre objectif, plus simple à dire qu'à faire: détruire l'Etoile Noire de Darth Vador!

Les graphismes ultra-rapides sont au trait, c'est-à-dire sans coloriage de surfaces. Cet archaïsme est compensé par la fabuleuse rapidité du programme et par les effets spéciaux à l'approche de la planète et dans les "canaux", où le joueur le plus averti se prend à baisser la tête, malgré des heures de jeu, tant l'impression de mouvement est grande! Ici, pas besoin de connaître l'anglais, tout est dans la souris.

Cassette (109 F) ou disquette (159 F) pour Atari ST, PC ou compatibles et commodore 64-128. Edité par Ubi soft. ME:A, E:A. J&S n° 49.



Les wargames connaissent un regain d'intérêt parmi les joueurs, sans pourtant jamais rattrâper les jeux de rôle. Ils restent donc dans l'ombre de ces derniers. Il faut dire que leur abord n'est pas des plus faciles et qu'en plus, ils sont marqués négativement par leur thème, la guerre. De plus, comme pour les contraindre plus encore à la confidentialité, leurs règles sont complexes.

Pour qui veut faire l'effort de leur accorder un peu de temps, ce sont de formidables compagnons de jeu. Pris hors de son contexte, un peu à la manière du go ou des échecs, le combat entre des pions "spécialisés" (disposant chacun de cinq ou six variables, diraient les informaticiens) est une gymnastique intellectuelle de premier choix.

Plutôt que de privilégier ceux qui tournent sur des écrans pavés de cases hexagonales (90% d'entre eux!), nous avons sélectionnés les wargames les plus originaux, ceux qui fonctionnent hors des conventions admises.

THE ANCIENT ART OF WAR et WAR AT SEA





Ces deux programmes sont conçus sur le même modèle et sont vraiment les seuls du genre. Ils constituent à nos yeux l'avenir immédiat du wargame sur micro. Ici, pas d'hexagones pour déplacer les "unités" de soldats: il suffit de cliquer une première fois sur une unité, de déplacer le curseur représentant son futur déplacement, puis de cliquer à nouveau pour désigner son lieu de destination. Et voilà l'unité en marche.

Il faut savoir qu'il ne s'agit pas seulement d'un point qui se déplace tout seul sur la carte pendant que vous faites autre chose. C'est bien plus que cela! En fonction du terrain et du ravitaillement, l'unité se fatigue plus ou moins, son

PASSEZ AU VOTE!

GAGNEZ UN ATARI 520 ST

Nos choix ne sont peut-être pas toujours les vôtres. Voici l'occasion de nous le faire savoir… et de gagner un micro-ordinateur *Atari 520 ST*.
Pour participer à ce grand sondage-concours, il suffit de remplir le bulletin-réponse ci-dessous et de nous le renvoyer avant le 17 novembre minuit, le cachet de la poste faisant foi.
Dans chaque catégorie, indiquez le titre de votre jeu préféré. Enfin, toutes catégories confondues, choisissez celui que vous considérez comme le "champion des champions".
Le bulletin qui se rapprochera le plus de la liste type établie d'après l'ensemble des réponses rapportera à son auteur un *Atari 520 ST*. Les vingt suivants gagneront un abonnement d'un an à *Jeux & Stratégie*. En cas d'ex aequo, il sera procédé à un tirage au sort.
Le résultat du sondage et les noms des gagnants seront publiés dans *J&S* n° 55 paraissant en janvier 1989.

Sondage-Concours réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand-Duché du Luxembourg, Principautés d'Andorre et de Monaco, à l'exception des membres du personnel d'Excelsior Publications, société éditrice de *Jeux & Stratégie* et de leur famille.

LES MEILLEURS LOGICIELS DE JEU

Bulletin de vote à renvoyer avant le 17 novembre à minuit à: **Jeux & Stratégie**
Concours logiciels
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08

Mon logiciel préféré est, dans chacune des catégories suivantes:

jeux de rôle: ....

jeux d'aventure: ....

simulateurs: ....

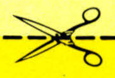
jeux classiques: ....

jeux d'arcade: ....

wargames et jeux stratégiques: ....

autres (mon "sublime inclassable"): ....

Toutes catégories confondues, **mon logiciel préféré** est, parmi les précédents:
....



moral s'en ressent et, parvenu au but, elle sera plus ou moins en état de combattre!
S'il est possible de régler la vitesse de déroulement du jeu, rien ne l'arrête et sans cesse les troupes ennemies manœuvrent, tentent de prendre des positions clés. Au contact de l'adversaire, vous avez droit à un véritable dessin animé, où les personnages se battent vraiment à l'épée et à l'arc. Un vraie bataille rangée, où le hasard est limité.
War at sea reprend les mêmes procédures, mais cette fois en mer.

Disquette pour IBM PC et compatibles, Macintosh, Apple II (600 F). Chez Sivéa. ME:A, E:A. J&S n° 52.

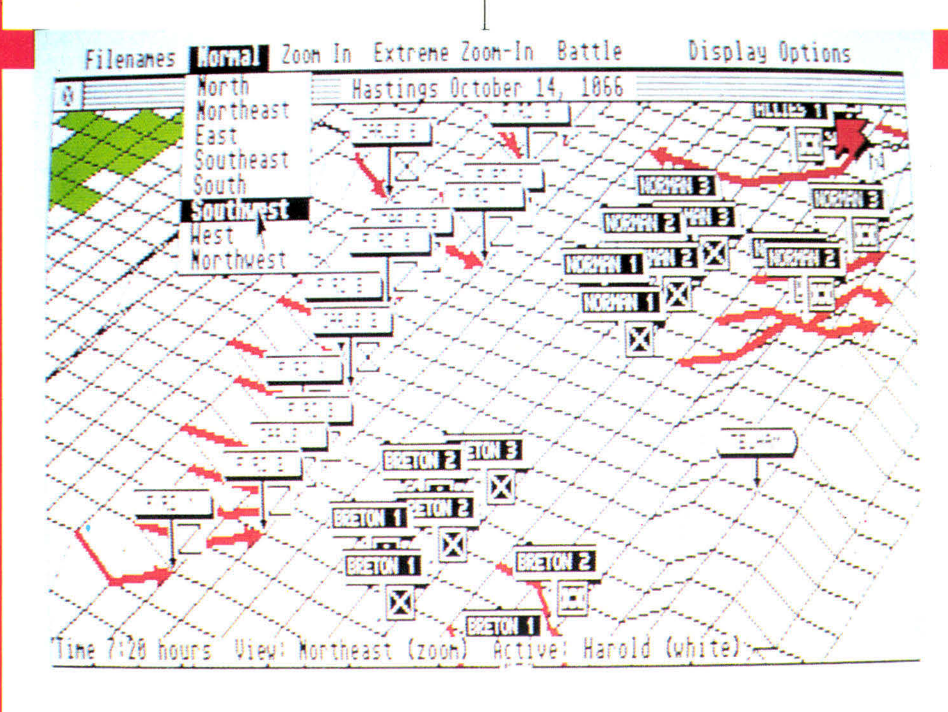
UMS

Voilà bien un wargame qui a de quoi dérouter les plus vieux habitués de cette famille de jeux déjà fort étendue! Finis les hexagones, bonjour les carrés, vus en perpective! Les choix de déplacement des différentes unités sont matérialisés par des flèches de couleur rouge. Une fois les ordres donnés aux différentes unités, le programme gère les déplacements et les combats locaux.

Vous n'êtes pas toujours maître des réactions de vos unités et vous ne pourez rien contre une débandade, suivie d'une retraite, si vous avez envoyé des troupes peu fiables face à un ennemi trop aguerri. Chaque unité est surmontée de l'étiquette la définissant. C'est à vous de bien la connaître pour lui faire effectuer les bons déplacements. Une fonction "zoom" vous permet de vous rapprocher visuellement de la zone d'un combat et éventuellement de le rompre si vous sentez que les choses tournent mal.

Bref, ce Simulateur Universel de Combat est l'une des meilleures réalisations de ces dernières années.

Disquette pour Atari ST (225F). Edité par CTL. Distribué par Microprose. ME: A, E:A. J&S n° 51.



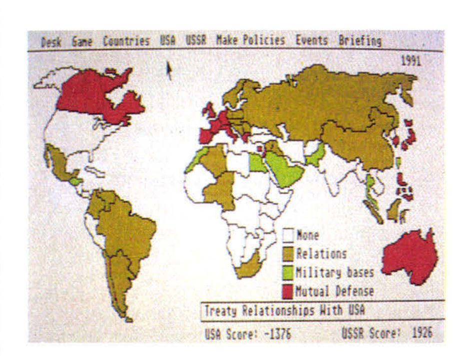
HMS COBRA



Pour ceux qui connaissent les jeux de stratégie sur table, il suffit de dire que *HMS Cobra*, c'est *Amirauté* sur ordinateur! Ils comprendront immédiatement et manifesteront leur respect pour un tel jeu.
Pour les novices, cela doit signifier que *HMS Cobra* est le plus précis des jeux de guerre navale. Tous les problèmes d'un convoi maritime sont posés dans cette admirable simulation, présentée sous la forme d'une grande boîte comprenant carte et rapporteur!

Disquette pour Atari ST (290F). Edité par Cobra Soft. Distribué par Cable. ME: F, E: F. J&S n° 43.

BALANCE OF POWER



La lutte sur le plan mondial entre les grandes puissances est assez complexe pour faire un bon jeu, même si cela peut avoir quelque chose de choquant.

LES MEILLEURS LOGICIELS DE JEU

FACULTATIF:

ma profession:..

mon âge:...................... le(s) micro(s) que j'utilise:......................

....

OBLIGATOIRE (!):

NOM: .... PRENOM:....................................

ADRESSE:..

....

CODE POSTAL: |_|_|_|_|_| COMMUNE: ....

TEL.:...

Votre objectif, que vous preniez le camp de l'Ouest ou celui de l'Est est de "déstabiliser" les Etats qui peuvent pencher en votre faveur. La domination du monde est à ce prix. Comment déstabiliser un Etat? Telle est la question! De "l'encouragement des dissidents" à "fomenter un coup d'Etat", il y a des degrés qu'il faut savoir ne pas franchir trop rapidement. Pensez à "faire naître un parti d'opposition". S'il s'agit d'un pays de l'Est, à créer une "ligne" idéologique en opposition avec la ligne "officielle". C'est pas mal! Avec un investissement supérieur, il y a bien sûr "l'organisation des troubles, des émeutes".

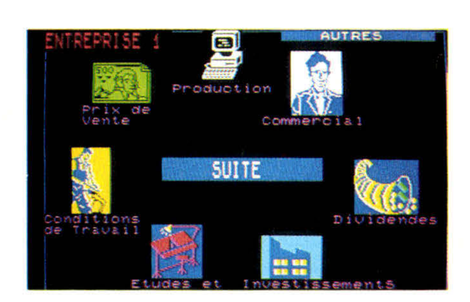
De même, les "insurgés" seront de trois types différents, selon l'investissement consenti! Les trois formes classiques sont le terrorisme (pas cher et médiatique), la guérilla et la guerre civile (très coûteuse). Les trois se gèrent comme des entreprises, comme dans la réalité. Si vous n'êtes pas définitivement dégoûté de la manière dont interviennent les grandes puissances dans le monde, vous découvrirez les arcanes les plus raffinées du véritable "jeu obligatoire" qui chaque année coûte la vie à plusieurs centaines de milliers de vies humaines.

Balance of Power offre le (triste et croustillant) privilège d'être sur les premiers rangs de la scène géopolitique mondiale. Pour les fanas de diplomatie, ayant une bonne connaissance des dossiers internationaux, *BOP* sera une expérience inoubliable. Pour les autres, il restera un excellent jeu d'influence! A ne surtout pas manquer.

A déguster (amèrement) sans oublier de lire notre indispensable confrère *Le Monde diplomatique*!

Disquette pour Atari ST, Amiga, Macintosh et Apple II. Disponible chez Starsoft, environ 350 F, 58, rue des Camélias, 94140 Alfortville, tél.: (1) 43.96.57.84. ME:A, E:A. J&S *n° 46.*

SUPERBUSINESS



Autres combats, ceux de l'entreprise! *Superbusiness* simule tous les événements qui ponctuent la vie d'une entreprise. Qui n'a pas fait d'étude d'économie y découvre que la gestion est faite de stratégie et de tactique, comme dans tous les jeux. Vous devrez décider de la production, du budget commercial (promotion et publicité), investir dans la recherche, décider d'un prix de vente.

A ce niveau, le jeu est accessible à tous. Au deuxième niveau, d'autres paramètres plus complexes interviendront: les conditions de travail, les emprunts et les investissements! Au troisième niveau, il faudra vous accoutumer à prévoir les augmentations de capital, l'embauche, l'achat d'actions et la distribution de capital. C'est l'un des meilleurs jeux sur Thomson TO 9.

Disquette pour Thomson TO 9 et 9+ (345 F). Edité par France Image Logiciel. 345F. ME:F, E:F. J&S *n° 41.*

MICRO

POUR LES PLUS JEUNES

Jeune, en matière d'informatique, cela ne veut pas dire grand-chose! Les meilleurs informaticiens d'aujourd'hui, ceux-là même qui occupent des fonctions importantes chez les éditeurs, ont entre 17 et 19 ans. Au-delà, ils sont déjà considérés comme "vieux". Dès 10-12 ans, on peut être un fana de *Dungeon Master*, tout comme on est un passionné de *Donjons & Dragons*. Le mot "jeune" signifie ici pour nous 6-9 ans.

A 6 ans, on peut appuyer sur une touche, même s'il faut encore un "plus grand" pour soutenir l'effort de lecture et le maintien de l'attention. Les logiciels manquent en la matière, et seul le label "pédagogique" peut attirer (ou repousser) les acheteurs. Tout reste à faire!

Le logiciel *Saga*, de Cédic-Nathan, déjà cité dans la famille des jeux d'aventure, est l'un des tout premiers à faire la part des choses entre l'apprentissage et le plaisir. C'est trop rare pour ne pas lui donner deux citations!

TROUBADOURS



Le jeune joueur incarne un troubadour ayant pour but de vaincre le maître de la région, le seigneur Kantor.

Tout en progressant dans le jeu, le joueur devra apprendre à mémoriser les notes de musique ou encore à maîtriser les synonymes et certains éléments de la culture médiévale. Cela lui servira, le moment venu, face aux seigneurs devant lesquels il sera amené à se produire.

Cassette (175 F) et disquette (199 F) pour Amstrad CPC et en cours de réalisation pour Atari ST, PC compatibles et Thomson. Edité par Lankhor. ME:F, E:F. J&S *n° 52.*

AU NOM DE L'HERMINE



Aventure médiévale et...pédagogique, *Au nom de l'hermine* est un véritable approfondissement de la vie médiévale (en l'an 1249) faite pour les 7-9 ans.

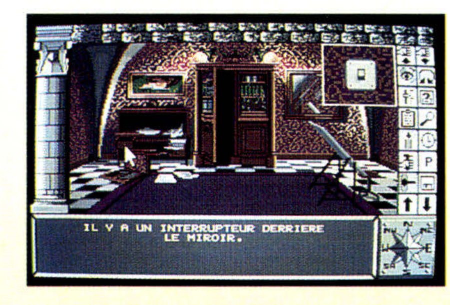
Si nous vous le recommandons, c'est qu'il est loin de la pédagogie, considérée comme l'art d'apprendre en s'ennuyant. Bien au contraire, le jeu est toujours présent et le joueur devra sans cesse faire des choix engageant le personnage qu'il incarne. Sans quoi, il passera rapidement de vie à trépas.

Le scénario, simple et bien construit, le conforte dans cette optique: le seigneur Gaudri, maître du chateau voisin, est parti en croisade. Le seigneur Enguerrand vous a fait demander pour vous confier la délicate mission de préparer l'invasion du château voisin. Pour cela, il faut que vous releviez le plan dudit château et que vous puissiez répondre à toutes les questions des attaquants, et ce, sans vous faire prendre. Cette mission est bien sûr l'occasion de prendre connaissance des éléments essentiels de la culture médiévale. Les graphismes sont dans le ton du sujet et donne peu à peu l'impression de vivre à cette étrange époque, de partager les valeurs et le langage des personnes y vivant.

Bref, c'est vraiment réussi, à tel point que l'on a peine à croire que des pédagogues se soient glissés dans la création de ce logiciel d'aventure.

Cassette ou Disquette pour Atari ST et Amiga (220F). Edité par Coktel Vision. ME: F, E: F. J&S *n° 49.*

EXPLORA



Il reste à prendre les fusibles dans le tiroir (flèche) et en route dans l'espace-temps.



Une immense aventure dans l'espace et le temps !

Le thème de la machine à explorer le temps serait-il éternel ? On peut le croire. *Explora*, où l'aventure se déroule dans le temps et l'espace, est le premier grand jeu d'un nouvel éditeur, Infomédia. Les plus anciens amateurs de micro ont connu *Time Zone* au début des années 80, avec ses six disquettes. Aujourd'hui, *Explora* propose sur quatre disquettes des aventures de la Préhistoire au Futur.

Explora, c'est aussi un concours qui prendra fin en décembre 88, offrant au vainqueur un voyage pour deux personnes en Egypte. Un concours qui n'est pas sans rappeler celui qui était organisé autour du jeu *Eureka*. Un concours resté tristement célèbre, le prix n'ayant pas été versé, faute de vainqueur. Les animateurs d'Infomédia ont la volonté de ne pas se comporter de la même manière. C'est une bonne chose ! D'ailleurs, le jeu est heureusement plus facile et ne devrait pas poser de gros problèmes aux aventuriers que vous êtes.

Le thème est simple et efficace : nous sommes en 1922 dans le château de votre famille. Votre père, un vieux savant, est parvenu à mettre au point une machine à explorer l'espace et le temps. Pas si fou que ça, le savant décide de terminer ses jours dans le Futur, non sans avoir glané bon nombre de trésors du passé. Le valet de chambre, ayant découvert ces projets, assassine votre père et prend la fuite. Vous voilà inculpé de meurtre et sans le moindre alibi à mettre sous la dent des policiers. Une lettre de votre père vous apprend qu'une carte magnétique, permettant d'accéder au Futur, a été dispersée aux quatre coins de l'espace-temps (qui est carré, c'est bien connu). Le désir de venger la mort de votre père vous hante.

Vous voilà dans l'entrée du château. Votre premier objectif est de découvrir le laboratoire secret de votre père, où se trouve la machine.

Vous pouvez remiser votre clavier, la souris et seize icones pourvoient à toute la gestion du jeu. Par exemple, pour observer une partie de l'image, il vous suffira de cliquer sur l'icone "loupe", puis de cliquer sur l'endroit de votre choix sur l'image. Certains détails ne font que quelques pixels. C'est dire qu'il faut pénétrer vraiment l'âme d'un investigateur et passer du temps sur plus de quatre-vingts images d'une très haute qualité graphique.

Quelques procédures plus originales ont été mises au point : si vous cliquez sur l'icone "utiliser", le programme demande "quoi" tout en affichant au bas de l'écran la liste des objets dont vous disposez. Il suffit de cliquer sur l'icone objet de votre choix. Le programme demande alors "où". Il vous reste à cliquer sur l'endroit du dessin où vous désirez faire agir l'objet choisi. C'est simple, pratique et réaliste.



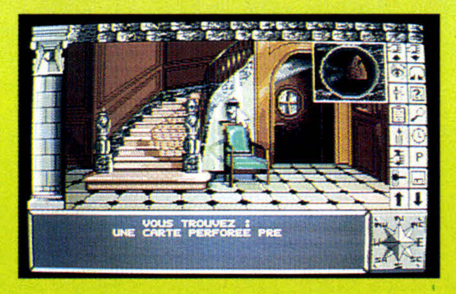
Vous êtes devant la machine à explorer le temps. Au hasard de vos découvertes, une petite culotte marquée d'un code !

Pour vous permettre de bien guider votre souris, nous avons rassemblé pour vous un certain nombre d'informations qui vous feront progresser rapidement dans le jeu.

Dans l'entrée du château, vous trouverez une carte perforée dans un vase (permettant l'accès à l'un des quatre moments de l'histoire auxquels vous serez confronté).

Dans le bureau voisin, il faudra prendre une boule décorative. De celles de que l'on rencontre au bas des escaliers. Et précisément, au pied de l'escalier de l'entrée, la boule manque.

En cliquant sur l'icone « loupe » et sur un point de l'image, on découvre des indices importants.



A vous de la replacer sur son pignon.

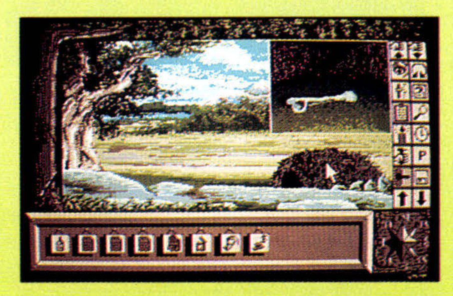
Dans la cuisine, située au nord de la salle à manger, vous vous rendrez compte de la complexité de chaque image: toutes les portes peuvent êtres ouvertes et tous les tiroirs fouillés. Chaque fois, vous cliquerez successivement sur les icones "clés", puis image, "loupe" et image. Ces actions permettent d'ouvrir et de regarder. L'icone "flèche" vers le haut permet de "prendre". Il est même possible d'ouvrir le robinet pour faire couler l'eau dans l'évier! Les difficultés ne sont pas trop nombreuses.



La fontaine d'eau de jouvence. Vous en prendrez bien une petite bouteille !

En prenant l'escalier (éclairé par le briquet trouvé dans le coffre, dont le code est dans le tiroir de la table de nuit d'une des chambres), vous parviendrez au grenier, transformé en chapelle. Vous y découvrirez des bougies, juste à gauche du portrait de votre mère. Il faut vous dépêcher d'en allumer une et d'éteindre votre briquet.

En allant au sous-sol, dans le petit tiroir du bureau, vous découvrirez d'indispensables fusibles. Il ne vous restera plus qu'à agir sur l'interrupteur situé derrière le miroir et la porte du laboratoire de votre père s'ouvrira. Si vous la franchissez, vous serez électrocuté! Le labo dispose en effet d'un ingénieux système de protection, qui peut être désamorcé en retirant la boule décorative située au pied de l'escalier d'entrée.





En plein cœur de la Préhistoire, au fond d'une grotte, vous découvrez le premier des quatre morceaux d'une carte perforée, nécessaires pour atteindre l'an 2115.

Alors, vous pourrez enfin entrer dans la salle de la machine. Là, il vous faudra couper le courant en baissant la manette d'alimentation, placer les fusibles dans le boîtier, remonter la manette et monter dans la machine. Attention au départ! Fermez les portières, s'il vous plaît.



Le fakir n'appréciera pas que vous lui voliez son parchemin, mais sans lui, point de salut devant la pyramide.

Cliquez sur ON, glissez une des quatre cartes perforées trouvées dans le château et "zboiiiing", vous voici propulsé dans l'espace-temps. Merci *Jeux & Stratégie !*

Parmi vos cartes perforées, prenez de préférence la quatrième carte, la plus à droite, celle qui conduit vers la Préhistoire. Mais attention, en ces temps reculés, les erreurs ne pardonnent pas! Agissez comme vos ancêtres qui éclairaient les grottes à l'aide d'une torche faite d'une branche allumée, c'est le meilleur conseil que nous puissions vous donner, pour collecter les informations qui vous seront utiles...au Mexique!

En Inde, soyez sympa avec le lépreux, il vous donnera de précieux objets et documents. Si, dans la réalité, on peut toucher les lépreux sans risque de contagion, dans le jeu, il faudra mettre des gants! Le lépreux vous donnera un message qui sera à placer dans la main d'un cornac. Après l'avoir lu, le cornac vous conduira alors vers un temple sacré où se trouve une source de jouvence. L'eau, que vous y recueillerez, guérira le lépreux. Celui-ci saura alors être reconnaissant et vous permettra d'accéder à une maison recélant un précieux document.

Vous voici devant l'entrée de la pyramide. Mais sur quelles pierres appuyer ?



En dernier lieu, allez voir le fakir, volez-lui son parchemin et retournez à la machine sans délai : il vous reste trois mouvements avant qu'il ne vous assassine! Son parchemin indique l'ordre dans lequel il faut appuyer sur les pierres mobiles gardant l'entrée de la pyramide en Egypte...

Vous en savez assez! Nous ne vous dirons rien (ni par écrit ni par téléphone) sur Paris en 2115 pour ne pas déflorer un jeu sujet à concours (vous trouverez le règlement et le bulletin de participation dans la boîte de jeu). Les éléments que nous vous avons fournis vous permettront d'avancer rapidement et d'être plus loin dans l'aventure que les plus avancés des joueurs!

Même si vous ne participez pas au concours, *Explora* est l'une des plus belles aventures du moment. Jamais nous n'avions vu des ciels aux reflets roses aussi réussis, des dégradés de verts aussi somptueux. Il y a dans *Explora* un charme et un plaisir de jouer assez rarement atteints. La société Infomédia a réussi là, pour son tout premier jeu, un coup de maître.



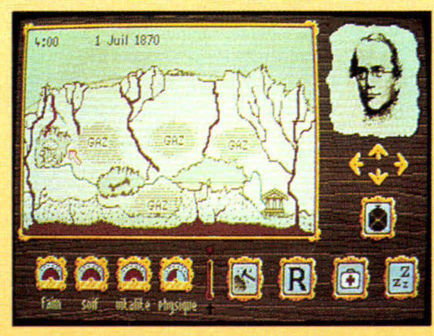


Au Mexique, l'icone « retourner » pourra être la clé de votre succès...

Quatre disquettes pour Atari ST et Commodore Amiga. Edité par Infomédia, BP 12, 66270 Soler, tél. : 68 34 23 03. Mode d'emploi et écrans en français. Dans toutes les grandes surfaces informatiques, 390 F.

JEUX POUR MICROS





VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Hommage donc à l'un des auteurs les plus traduits dans le monde, le Français Jules Verne. D'abord, vous devez choisir votre personnage. Vous avez le choix entre quatre scientifiques ayant chacun leur personnalité. Les plus jeunes auront des aptitudes physiques supérieures, et les plus âgés des connaissances et une intelligence supérieures. Tous auront des défauts. Votre objectif est d'atteindre sain et sauf le centre de la Terre.

Chaque page d'écran est découpée en quatorze zones distinctes. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, vous découvrirez successivement sur l'écran l'heure et votre carnet de bord, la vision (en coupe) de votre itinéraire souterrain, ainsi qu'une carte maritime, votre portrait (frais et rayonnant, du moins au départ...) et les icones permetttant de monter, descendre, chercher de l'eau, se reposer, se soigner, se rationner, étudier, ainsi que les données relatives aux caractéristiques de votre personnage, état général, état physique, vitalité, réserve en eau et en nourriture.

Vous ne disposez que d'un mois de réserve de nourriture. Votre voyage ne peut donc guère durer plus longtemps!...

EN BREF

disquette (300 F) pour Atari ST, Amiga et PC. Edité par Chip.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

QUESTRON II



Vous pensiez sans doute sauver définitivement la terre de Questron en la débarrassant du magicien fou Mantor! Erreur! Son grimoire existe encore et constitue à lui seul un péril aussi grand. Ne croyez pas pouvoir le détruire en le jetant dans un sac poubelle! Non! Il ne peut être détruit de manière normale. Vous n'avez plus qu'une seule solution: retourner loin dans le temps de manière à vous assurer...qu'il ne sera jamais créé. Subtil!

Il vous faut mettre sur pied votre personnage pour entrer dans ce grand et beau jeu de rôle, conçu avec "classicisme" dans l'esprit de la série des *Ultima*. Votre personnage a des points de vie et se caractérise par une répartition de points en charisme, intelligence, agilité et force. Il dispose également de nourriture, de pièces d'or et de sorts (qui peuvent être achetés dans tous les bons magasins). Le "*Magic Missile*" (missile = projectile) et le "*Fireball*" (boule de feu) comptent parmi les articles les plus courants. Auxquels il faut ajouter le "*Sonic Whine*", une auréole de protection magique à faible rayon, et le "*Time Sap*" qui "*freeze*" vos ennemis.

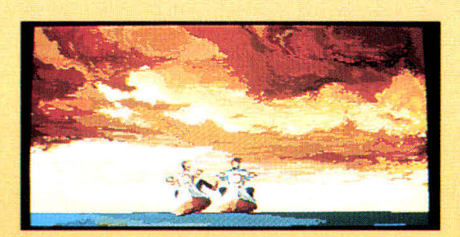


Outre les commandes directionnelles, vous disposez, sous forme de mots clés, de tous les comportements en usage dans le FMI (mais non, pas le Fonds Monétaire International!), le Fantastique Médiéval Informatisé: "*arm*" pour prendre une arme dans votre "*inventaire*"; "*xamine*", pour observer votre environnement; "*wear*", pour entrer dans votre armure; "*loot*", pour dérober un objet dans un coffre, une poche, etc.

Sur votre chemin, vous aurez à parcourir des villes, des "*tombs*", sorte de grands labyrinthes, des "*cathedrals*", lieux magiques et, bien sûr, des "*dungeons*", représentés en trois dimensions et que parcourent soixante types de monstres. Un jeu de rôle... réussi!

EN BREF

disquette (en anglais) pour Atari ST (249 F), Commodore C64-128 (239 F), Apple II (219 F), IBM PC et compatibles (269 F). Edité par SSI. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



BOB MORANE OCEAN

Dans le Pacifique Nord, aux environs des îles Marshall, Bob Morane saute en parachute, fait démarrer son scooter des mers et rejoint le bathyscaphe qui émerge non loin de là. Il faut qu'il arrive à temps, là où a été placée une bombe destinée à détruire une cité sous-marine expérimentale. Une bombe signée, devinez qui, l'Ombre Jaune. Bob Morane devra affronter les requins, les raies et autres monstres marins.
Les deux disquettes du jeu sont accompagnées d'un livre de 320 pages, comprenant un roman inédit, *Opération Atlantide*, signé Henri Vernes, une grande BD en couleurs, un guide de l'Océan et une aventure à options. L'ensemble est plus réussi que les autres titres de la série et les graphismes remarquables.

EN BREF

disquette (199 F) pour Atari ST. Edité par Infogrames. Distribué par Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷



B24

Cette simulation met en scène le déroulement de dix-neuf attaques menées contre les raffineries de pétrole de Ploesti, en Roumanie, au cours de la Seconde Guerre mondiale. Ici, ne demandez pas un troisième homme (comme sur l'Airbus A 320) pour mener à bien votre mission, vous serez à la fois pilote, copilote, navigateur, mécanicien et bombardier! L'escadrille de "Liberator B 24" dont vous êtes responsable fait revivre cette page du passé.
Pas question de partir en mission avant d'avoir bien en main ce capricieux engin, sensible aux fuites de carburant, aux défaillances de surcompresseur, et dont la queue s'est rapidement révélée trop lourde! Apprendre à voler sera votre premier objectif. Voler, certes, mais voler en formation, sans faire attendre le groupe d'avions chargés de vous couvrir car le carburant est limité.
Votre première mission sur Mostar, en Yougoslavie (très joli pont turc du XIII[e] siècle!) vous familiarisera avec l'ouverture des trappes de la soute à bombes et au largage final. La mission sur les chantiers du chemin de fer de Mostar ne s'arrête pas là. Cap au 245 pour rejoindre les côtes de l'Italie en franchissant l'Adriatique.
Comme souvent, les logiciels SSI proposent une telle profusion de documents et de données relatives à cette époque, que l'on est pris malgré soi par le jeu. La documentation en français facilite cette approche. B24 passionnera tous les amateurs d'aviation... et les autres.

EN BREF

disquette (en anglais) pour IBM PC (309 F). Edité par SSI. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

INDIAN MISSION

Clark Bokel a exercé de longues années durant l'étrange métier de professeur de sciences occultes. Peu avant de disparaître, il a ramené de son voyage en Inde un manuscrit. Vous devrez le découvrir en fouillant son ultime retraite en Normandie.
Votre personnage dispose d'une certaine quantité d'énergie, symbolisée à l'écran sous la forme d'une mèche qui se consume lentement.

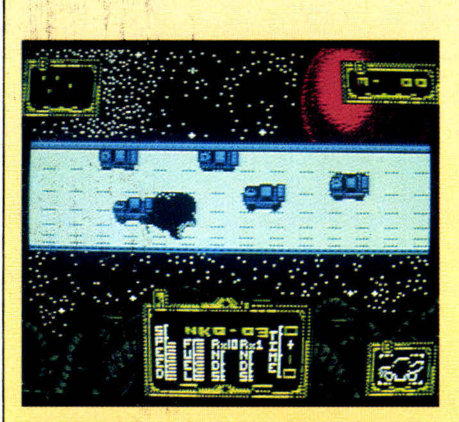
Les personnages de rencontre devront être combattus avec les armes dont vous disposez (revolver, épée, bombe aérosol ou poings) ou encore grâce à vos pouvoirs magiques (transformation). Vous pourrez aussi peut-être les soudoyer.

Vous pouvez vous transformer en "boule de feu", en "souris" ou en "oiseau". Cela facilite grandement vos investigations. Ces pouvoirs s'acquièrent en rassemblant les morceaux d'un puzzle.



EN BREF

disquette (220 F) pour Atari ST. Edité par Coktel Vision.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷



FURY

Un rectangle représentant un petit segment de piste vue en plan, la voiture que vous pilotez et les voitures adverses : tel est le décor. Votre objectif ? Détruire le maximum de véhicules adverses comme dans une course de stock-cars. Les autres véhicules ne se priveront pas non plus de vous pousser hors piste.
A mesure que l'on joue, on acquiert de nouvelles armes (roquettes, lance-flammes, mitraillettes, etc).
On ne peut pas dire que *Fury* soit passionnant. Les jeux d'arcade ne supportent plus la légèreté et doivent aujourd'hui étonner, surprendre, ravir, pour avoir une chance de trouver place dans une ludothèque.

EN BREF

cassette (119 F) et ou disquette (179 F) pour Amstrad CPC. Edité par Martech. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

PATTON VS ROMMEL

Le 25 juillet 1944, peu après le Débarquement, les forces alliées lancent une offensive appelée "Opération Cobra", destinée à percer les lignes allemandes à l'ouest de Saint-Lô. Après de nombreux bombardements et une intense préparation d'artillerie, les troupes alliées forcent le passage : "l'Opération Cobra" a réussi. Les deux figures dominantes de cet épisode de la Libération furent George Patton et Erwin Rommel.

Vous voici le responsable de "l'Opération Cobra!"
Lourde responsabilité, que vous prendrez en charge jusqu'au 8 août, fin de la bataille. Un système de points détermine un score qui indique votre réussite ou votre échec: de "victoire stratégique" à "défaite stratégique" en passant par la victoire ou la défaite "majeure", "mineure" et "marginale".



Il suffit de cliquer sur un carré, représentant une division, puis de cliquer à l'endroit où vous désirez qu'elle se rende. Le programme se charge de gérer les combats sur son chemin. Une division affaiblie par un combat peut battre en retraite sans que vous y puissiez quoi que ce soit !

Le déplacement n'est pas le seul paramètre : vous pouvez donner des séquences de trente-deux ordres différents à chaque unité. Comme dans tous les wargames, chaque "pion" unité est soumis à un grand nombre de variables : vitesse, pouvoir d'attaque, pouvoir de défense, point de rupture (avant de battre en retraite).

Les trois niveaux de jeu (débutant, moyen et expert) permettent de choisir la difficulté du jeu, qui peut être pratiqué en solitaire contre le programme ou à deux joueurs.

Comme toujours, ce type de wargame nécessite une forte motivation du joueur en raison de sa complexité...

EN BREF

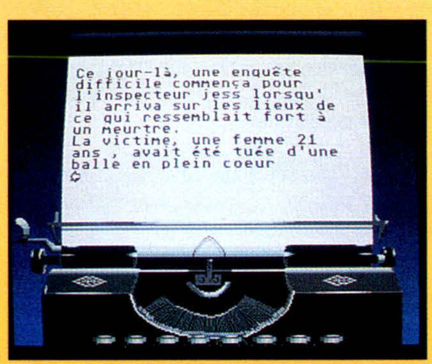
disquette (169 F), en anglais (mode d'emploi et écrans), pour Commodore 64/128, Macintosh, IBM PC et compatibles. Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

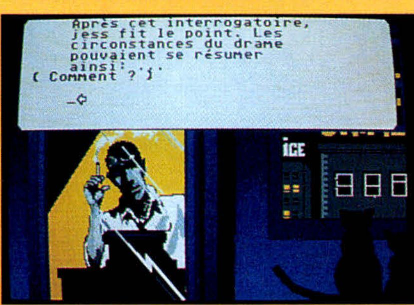
ROMAN POLICIER

Un utilitaire d'écriture de romans policiers est un bien étrange outil. Il requiert une participation importante de l'utilisateur. Comme l'indique la notice d'explication, en évoquant Edgar Poe : "... *Un plan quelconque, digne du nom de plan, doit avoir été soigneusement élaboré en vue du dénouement avant que la plume n'attaque le papier.*" Sans doute est-ce un sage conseil, mais que l'informatique et tout contact avec un écran n'invitent pas à suivre, du moins hors du cadre scolaire. Ce logiciel à vocation pédagogique a pour but d'exercer à l'expression écrite, tout en valorisant les notions d'induction, de déduction et d'hypothèse, propres à ce genre littéraire.
Les deux images de base du programme sont le narrateur et la machine à écrire. Le narrateur évoque dans des phylactères (les "bulles" de la BD) des situations. Celles-ci peuvent être modifiées à l'aide de la barre d'espacement, jusqu'à ce que vous trouviez l'option correspondant à votre choix. La fin de la phrase "*la victime est* ..." peut, selon vos goûts, être une jeune fille, un homme âgé, un animal, etc. Le crime commis peut être un vol, un meurtre, un viol, etc. Le programme ne fera pas obstacle à ce que votre histoire prenne pour victime un animal dans une affaire de viol. C'est toute la souplesse et donc le danger d'un tel programme ! A vous de décider et de donner de la cohérence à votre projet !

Comme nous l'avions ressenti antérieurement en testant de manière approfondie les logiciels *Saga* et *A la manière de...*, permettant respectivement de créer une aventure ou un épisode de roman dans un style proche d'un auteur célèbre, ce type de logiciel peut être perçu comme une aide à la création.

Roman policier est un excellent programme pour tous ceux qui désirent approfondir leur sens du scénario, et c'est à ce titre que nous pouvons le recommander.





EN BREF

disquette pour Atari ST (201 F). Edité par Carraz Editions.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

VIXEN



Le poster accompagnant la boîte de jeu (une fille superbe déguisée en Jane dans la jungle) est vraiment ce qu'il y a de plus réussi dans cet ensemble !

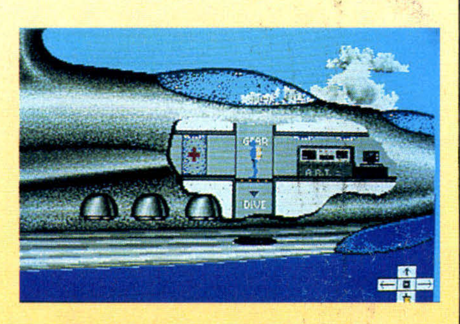
Pour le reste, *Vixen* est un jeu d'arcade, bien réalisé, mais tout à fait classique : le personnage au fouet vengeur est déplacé latéralement sur un terrain vu en coupe.

EN BREF

cassette (109 F) et disquette (169 F) pour Commodore 64-128 et Atari ST (249 F). Edité par Martech. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

RETURN TO ATLANTIS

Tout d'abord, il vous faut créer un personnage aux caractéristiques originales : psychologie, capacité de conduire un sous-marin et de nager à contre-courant, télépathie, degré de conscience (important pour les nageurs sous-marins), capacité de programmer (votre robot Art), capacité d'utilisation d'une arme et Santé. Votre mission, en tant qu'agent de la Fondation, est d'aider à maintenir un équilibre écologique,

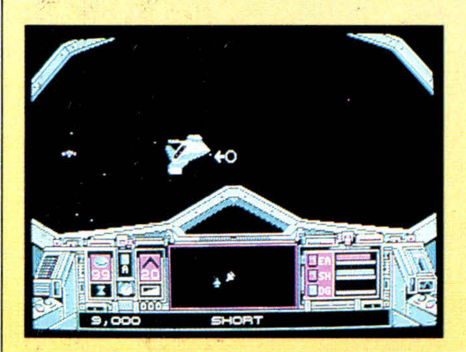


sur le plan maritime, et d'éviter l'exploitation maximum qui en est faite.
Ensuite dès que votre briefing est terminé, vous devrez vous rendre au café Sea Thief où se trouvent vos informateurs. Vous devrez les questionner pour comprendre au mieux votre mission. Le mot "*bride*" permet de les soudoyer; "*Plead*", de feindre l'humilité; "*Threaten*", de les intimider; "*Yes*" et "*no*" de répondre à leurs questions. Vous êtes ensuite conduit sur les lieux de vos exploits où vous attend Le Viceroy. Il contient votre ordinateur "Art", tout l'équipement de plongée, ainsi que le sous-marin de poche, Ruf.
Quatorze missions sont au programme. Depuis la plus simple, celle qui consiste à retrouver le trésor accompagnant l'épave d'un galion espagnol, jusqu'à *Return to Atlantis*, qui consiste à enquêter sur un agent de la Fondation, aigri par la vie terrestre et qui pourrait bien avoir trouvé refuge dans la mythique Atlantide...

EN BREF

deux disquettes (en anglais) pour Amiga et Atari ST (249 F). Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS



SKYFOX II

Vous êtes le pilote d'un "Skyfox", vaisseau de chasse interplanétaire. Votre objectif est de protéger la Fédération de Cygnus de l'invasion xénomorphe. Le "Skyfox" n'est pas le célèbre vaisseau "Enterprise" de *Startrek*, mais connaît les mêmes perfectionnements: boucliers, canons à photons, vitesse jusqu'à 9 000 km/s, largage de mines anti-matière, etc. Une innovation en matière de protection anti-copiage: le plan sur papier noir avec encre violette, vraiment indigeste à la photocopieuse!
Toutes les versions du jeu existent pour les différentes cartes graphiques de l'IBM. L'animation est bien faite et donne la sensation du mouvement. Cela dit, ce type de jeu, a été vu maintes et maintes fois.

EN BREF

disquette (269 F) pour IBM PC et compatibles. Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

THE THREE STOOGES

Tous ceux qui ont connu le "Cinéac" à la fin des années 50, époque à laquelle les spectateurs allaient voir les "actualités", connaissent les "Trois Stooges". Cette série burlesque américaine, teintée d'humour noir, d'absurde et de toutes les misères de l'après-1929, compte plusieurs centaines de courts métrages. Elle met en scène trois "affreux": Moe, Larry et Curly, personnages à la fois excessifs, d'une brutalité à la Tex Avery, mais toujours prêts à défendre la veuve et l'orphelin.
On les retrouve, magnifiquement animés, dans ce logiciel pour *Amiga*, sur le thème d'un court métrage: L'Orphelinat. Attirés par des pleurs venant d'un orphelinat, les Stooges s'approchent. Une dame âgée sanglote. *"Eh Moe! C'est l'orpheline la plus âgée que j'ai jamais vue, pas étonnant qu'elle pleure!"* Curly reçoit une taloche pour toute réponse. La vieille dame se lève dans un craquement d'os à faire frémir et explique qu'il lui faut trouver 30 dollars si elle veut sauver l'orphelinat, sinon un usurier fermera l'établissement. A vous de jouer pour trouver l'argent nécessaire...



Le jeu se déroule tout d'abord dans les rues de Stoogeville où déambule le trio. A chaque carrefour, des signes clignotent. L'appui sur le bouton du joystick permet de s'arrêter sur l'un d'eux et de choisir le jeu d'arcade correspondant. Au cours de l'un des jeux, Moe doit donner une correction à ses deux compères à l'aide d'un manche à balai. Dans un autre, "Cracker Eating Conquest", il s'agit de récupérer les croûtons d'une soupe à l'huître, que cette dernière, bien vivante, défend avec véhémence; "Pie Fight" est une bataille de tartes à la crème; "Hospital Game" met en scène les Stooges en infirmier utilisant des "voitures" de course dans un hôpital. Enfin "Boxing Event" est une adaptation d'un sketch des Stooges où Curly, participant à un match de boxe, a besoin d'entendre un certain air de musique pour devenir "fou furieux", et donc un boxeur efficace!
Le tout est bien réalisé et trouvera un écho auprès des joueurs de tout âge.

EN BREF

disquette (309 F) (mode d'emploi, en français, écrans en anglais) pour Amiga. Edité par Cinemaware. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

WASTELAND



A la suite d'un holocauste nucléaire,vous (et votre équipe, les fameux "Rangers du désert") avez pour mission d'enquêter sur une série de phénomènes étranges dans le désert. Certains indices vous conduisent vers le Centre Agricole et le camp des nomades.
Votre équipe se compose de un à sept personnages. Le programme vous en propose quatre (Hell Razor, Trasher, Angela Deth et Snake Vargas). Vous pouvez les utiliser tels quels ou les créer vous-même.
L'une des caractéristiques de ces personnages est qu'ils sont très humains: ils ne disposent ni de pouvoirs magiques ni de caractéristiques surhumaines. Les critères les définissant sont les suivants: force, intelligence, chance, rapidité, dextérité, charisme, expérience, niveau, constitution, argent, sexe et nationalité. De nombreuses compétences, calculées à partir des caractéristiques de base, finissent de peaufiner chaque personnage.
Un bon jeu de rôle original.

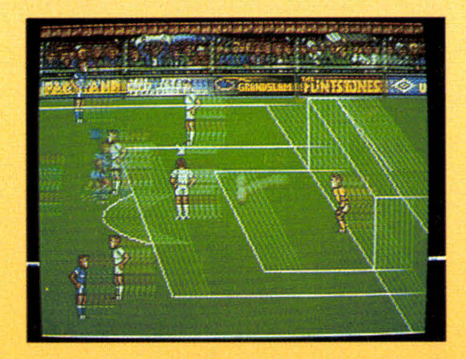
EN BREF

deux disquettes (en anglais) pour Commodore 64/128 (169 F). Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

PETER BEARDSLEY'S

Les simulations sportives sont rarement intéressantes ! Que ce soient les compétitions dites olympiques ou, pire, le basket, elles n'ont que rarement du succès parmi les joueurs. Seul le tennis, qui est généralement bien programmé, a quelque intérêt. Ce *Peter Beardley's International Football* est plus agréable pratiqué à deux, chacun disposant d'un joystick. A tout instant, le programme indique par des flèches de couleur, quels sont les joueurs "actifs" des deux camps. Il s'agit, bien sûr, des joueurs les plus proches de la balle. La balle au pied, il suffit d'appuyer sur le bouton pour que le footballeur shoote.

C'est très bien réalisé et le programme bénéficie des qualités graphiques bien connues du *Commodore Amiga*. Cela dit, dans le genre, nous préférons le baby foot, car là, au moins, il est possible de se faire des passes, dans la mesure où tous les footballeurs sont sous le contrôle du joueur. *Peter Beardley's* remplira sa fonction en tant que bref passe-temps avant de regarder le journal télévisé!

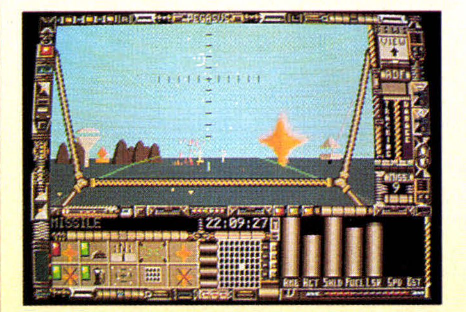


EN BREF

disquette (en anglais) pour Amiga. Edité par Grandslam. Dans les grandes surfaces micro (190 F).
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

PHANTASM

La boîte de jeu est trompeuse : une fille superbe déguisée en "Durgarani, Reine des Jungles" et le titre *Phantasm*. Eh bien non, il ne s'agit pas d'un strip poker mais de la conduite d'un super jet au ras des paquerettes d'une planète hostile



et inconnue ! Voilà comment on piège le consommateur !

Dans la tradition du célébre *Tau Céti*, *Phantasm* est un jeu d'exploration et de combat sur le sol d'une planète inconnue, avec vue tridimensionnelle, comme si vous étiez assis aux commandes du vaisseau, le HM Ship Pegasus, conduit au joystick ou à la souris.

Votre mission, on ne peut plus simple, est de détruire huit centres de construction de vaisseaux ennemis. Çà et là sur le terrain on rencontre des aides (fuel) et des adversaires robotisés.

On aime ou on n'aime pas, mais c'est superbe et donne vraiment l'impression de filer au ras du sol. Les commandes sont simples et permettent une rapide prise en main du vaisseau : H pour prendre de l'altitude (1 à 15 mètres environ); le manche en avant pour accroître la vitesse; le bouton pour faire feu et B, le "booster" pour décupler sa vitesse. *Phantasm* compte parmi les belles arcades-aventures.

EN BREF

disquette (209 F) (en anglais) pour Atari ST et Amiga. Edité par Exocet Software. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

LEGEND OF THE SWORD

Manuel raconte son histoire dans une taverne : *"Le roi Darius m'a envoyé sur l'île de Revel, six semaines à l'est d'ici. J'ai accosté avec douze mercenaires. Une île bien étrange où les rares habitants sont figés comme des statues ! Ou plutôt, pour qui sait observer...considérablement ralentis. Une mouette a mis quinze minutes à tirer un ver du sol. Ahurissant ! Chaque coup de cloche dure au moins une minute !"*

Les hommes se sont amusés à appuyer sur le nez des gardes qui protégeaient l'entrée de ce qui semblait être la salle du trésor. L'un d'eux a même donné un coup de pied à l'un des gardes et celui-ci a bien mis dix minutes à retomber au sol, suspendu en plein vol plané dans cette étrange étirement du temps.

Alors que les corsaires font des aller et retour pour charger tout leur butin, ils se rendent compte que tout s'accélère peu à peu. Les coups d'épée deviennent plus difficile à éviter. C'est bientôt le massacre.

Quand il fait jour dehors et dans la pièce où vous êtes et qu'en regardant à l'extérieur vous



ne voyez que les ténèbres, il vaut mieux tourner les talons !

Tout se déroule sur la même page d'écran, des fenêtres laissant apparaître toutes les indications nécessaires au joueur.

Le jeu se pratique sous la forme classique du jeu d'aventure, en tapant un verbe suivi d'un nom (en anglais) ou, pour se déplacer, en cliquant sur l'une des huit branches de la rose des vents. On appréciera l'ordre "*oops*", annulant le dernier ordre et ramenant au précédent.

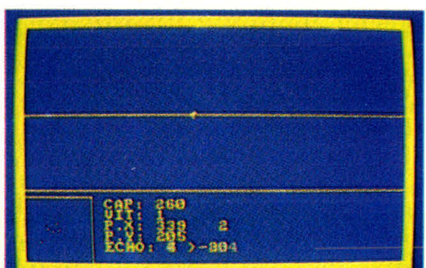
A vous de conduire Bélar, Pagan, Daville, Cornilius et Borgalius dans le Royaume d'Anar. Le but est de prendre l'épée et le bouclier magiques et de mettre fin au règne du magicien Suzar, à qui l'on doit tous ces sortilèges.

Le jeu est remarquablement bien géré, les personnages sont superbement campés. Le système d'affichage de deux images (plan moyen et gros plan) de la scène est tout à fait bien vu.

EN BREF

disquette (230 F) mode d'emploi en français et écrans en anglais, pour Atari ST. Edité par Rainbird. Distribué par Microprose.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LE DESERT DE LA MORT



L'informatique permet de simuler la réalité. Tout existe dans l'univers des simulateurs: les avions et les hélicoptères tiennent le haut du pavé (numérique), sans oublier les navires de guerre et les sous-marins. Nous vous proposons aujourd'hui un simulateur de véhicule terrestre ou maritime en haute résolution graphique, conçu à l'image de Carcrash, notre jeu télématique (36-15 JEST).

matériel: un micro-ordinateur (taille 5 Ko de mémoire vive) et notre listing.
joueur: en solitaire contre le programme.
scénario: la Troisième Guerre mondiale s'est terminée il y a maintenant vingt-deux ans. Les survivants ont réorganisé un fragile système social, mais la loi du plus fort règne en maître. Votre job consiste à faire des relevés de radioactivité dans le désert. Ce ne serait pas un travail difficile s'il n'y avait les "horla" (abréviation de "hors-la-loi"). Leur manière de contester la réorganisation est d'exterminer tous ceux qui s'aventurent sur leur territoire. Aussi, votre camion-laboratoire a été équipé de manière très spéciale. Vous le pilotez dans le Bush, en plein désert australien.

Vos adversaires foncent droit sur vous pour vous détruire en vous éperonnant, car ils ne disposent pas de munitions. Leurs véhicules caparaçonnés de métal sont lourds et puissants, mais lents. Le vôtre, construit en kevlar et carbone, est au contraire très léger, rapide et doté de canons à plasma. En revanche, le moindre contact le pulvérise.

but du jeu: votre mission consiste à vous rendre aux différents endroits qui vous sont indiqués par la station de contrôle. Ces points de relevés sont indiqués sous la forme de coordonnées en X et Y.

Conduite:
Votre tableau de bord est simple. Il se présente sous la forme d'un écran vidéo et d'un clavier! La dureté des combats interdit tout pare-brise normal! Le tableau de bord affiche votre cap, en degrés; votre vitesse, en kilomètres/heure, et votre position en X et Y sur une surface infinie. A cela, il faut ajouter deux capteurs qui vous renseignent sur vos adversaires. Le premier est un radar classique : vous êtes représenté au centre de l'écran radar sous la forme d'un point immobile (quels que soient vos cap et vitesse réels) et vos adversaires y apparaissent en déplacement relatif, c'est-à-dire par rapport à vous. Le second renseignement est plus complexe à interpréter : c'est le capteur "d'échos angulaires". Il affiche en permanence les numéros des adversaires repérés et l'angle que chacun d'eux forme avec vous. Par exemple, si vous lisez "ECHO 1: 180", cela signifie que l'adversaire 1 est derrière vous. La différence entre votre cap et sa position est de 180°.
Les touches de fonction sont les suivantes :
G pour virer de 10° vers la gauche.
D pour virer de 10° vers la droite.
F pour faire feu.
O pour diminuer la vitesse.
P pour augmenter la vitesse.
R pour réafficher l'écran.
Les adversaires apparaissent sur l'écran lorsqu'ils sont face à votre véhicule. Votre vision angulaire est de 80° (40° à gauche, 40° à droite, de votre cap). Les adversaires apparaissent d'autant plus grands qu'ils sont proches de vous.

Adaptation à tous les micros:
Notre programme a été écrit en Basic sur *Amstrad CPC.* Bien qu'il ne comporte que des ordres très standards, la partie graphique nécessite quelques adaptations. Revoyons ensemble ces spécificités :

- CLS entraîne l'effacement de l'écran. Vous le remplacerez par l'ordre spécifique de votre micro, s'il n'utilise pas ce mot de Basic.

- La formule 100 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 100 est une boucle de saisie. Tant que vous n'appuyez pas sur une touche, le pointeur revient au début de la ligne. Sur certains micros, il devra être remplacé par GET A$.

- PLOT et DRAW. Ce sont les deux instructions graphiques de base de l'*Amstrad CPC.* Elles sont faciles à comprendre. PLOT permet d'afficher un point à l'écran. PLOT est toujours suivi de deux valeurs numériques X et Y désignant horizontalement et verticalement le point désiré. Par exemple PLOT 80,50 affiche un point en horizontal 80 et vertical 50. Le DRAW W,Z permet de tirer un trait dont l'aboutissement est le point de coordonnées W,Z et dont le point de départ est défini par le PLOT précédent. Par exemple, pour tirer un trait horizontal, on tapera PLOT 80,50 : DRAW 150,50.

- LOCATE X,Y est l'instruction qui permet d'afficher un signe alphanumérique sur l'écran "texte", comprenant 40×24 signes. Un LOCATE 12,16 : PRINT "CAP" affichera le mot cap en plaçant le C de Cap en horizontal 12, vertical 16.

- Dans notre listing, le signe "^" désigne l'élévation au carré. Deux cas se présentent: si vous disposez de la touche "accent circonflexe" utilisez-la, sinon utilisez la touche "flèche verticale". Elle remplit le même office. Si vous hésitez, faites un essai. Si "3^2" est égal à "9", tout va bien!

- Le PRINT CHR$(143) ou PRINT W$ affiche un carré plein en position X,Y définie par un LOCATE X,Y.

LA PROGRAMMATION

Précisions:

A certains endroits du listing, nous avons laissé des REM derrière lesquels se trouvent des instructions d'affichage. Si vous retirez les REM, vous aurez une vision en plan du déplacement des véhicules.

L'angle AN est celui de la direction que votre véhicule emprunte. Vous remarquerez qu'il est corrigé par une valeur CA, qui sert à convertir les radians en degrés. L'origine des angles est horizontale. Pour qu'elle soit verticale, avec le 0° tourné vers le haut de l'écran, il a fallu inverser les sinus et cosinus. Le déplacement ponctuel DX est donc bien, SIN(AN*CA)*V, où V est la vitesse choisie.

Vos adversaires se déplacent vers vous en déterminant dans quel quadrant ils se trouvent par rapport à vous (les quadrants sont numérotés 1, 2, 3 et 4, dans le sens trigonométrique, c'est-à-dire inverse des aiguilles d'une montre). En fonction de la valeur de Q (de 1 à 4) indiquant le quadrant, chacun de vos adversaires I détermine quel angle AN(I) il doit suivre pour vous atteindre.

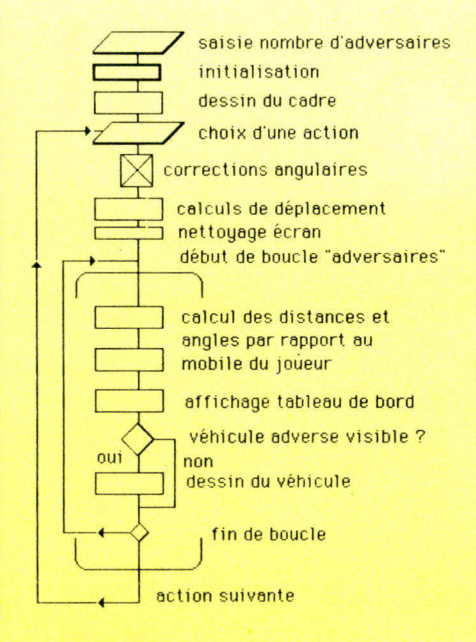
Le "gisement relatif" ne se préoccupe pas de connaître le cap suivi par un adversaire, mais l'angle qu'il forme avec vous, compte tenu de votre seul cap. Les données retenues sont votre position en X,Y, votre cap et la position X(I), Y(I) de votre adversaire I. C'est la "position angulaire relative", appelée PR(I). C'est ce calcul qui permet au programme de savoir si un adversaire est ou non dans votre champ de vision et s'il est plutôt à droite ou à gauche de votre cap. La distance DS(I) interviendra pour déterminer si I est ou non visible et si I est plus ou moins proche et donc "grand" ou "petit" à l'écran.

LISTE DES VARIABLES

A$ variable de saisie des actions du joueur
AN angle de cap du véhicule du joueur
AN(i) angle de cap du véhicule du joueur i
CA correcteur de transposition radian/degré
CB correcteur de transposition radian/degré
D valeur en X du dessin d'un véhicule adverse
DG différence angulaire entre i et le véhicule du joueur
DS(i) distance entre i et le véhicule du joueur
DX, DY déplacement instantané en X et Y du véhicule du joueur
DX(i),DY(i) distance en X et Y entre i et le véhicule du joueur
H variable de boucle d'affichage de la bordure de l'écran
I variable de boucle désignant les adversaires du joueur
LH valeur en Y du dessin d'un véhicule adverse
PR(i) cap du véhicule i
Q quadrant dans lequel circule i par rapport au joueur
S tirage aléatoire
SX, SY signe (+1 ou −1) de DX(i) et de DY(i)
X,Y position du véhicule du joueur
X(i), Y(i) position en X et Y du véhicule de i
V vitesse du véhicule du joueur
W variable de boucle d'affichage de la bordure de l'écran
**W$** équivalent de CHR$(143), la carré plein.
Z quotient 200/DS(i), servant à l'affichage
ZZ valeur d'affichage du tir

P R O G R A M M E   E N   B A S I C

ORGANIGRAMME



LISTING

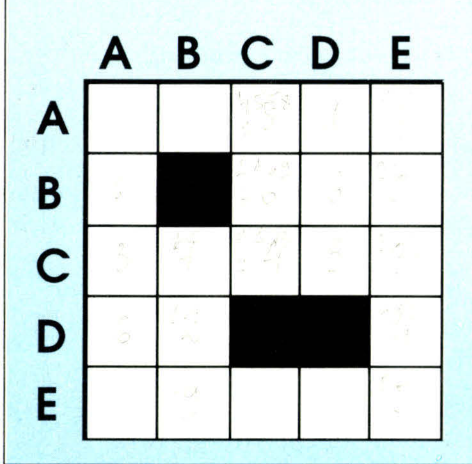
```
10 CLS
20 INPUT"NOMBRE D'ADVERSAIRES:";NA
30 W$=CHR$(143)
40 CA=3.1415926/180
50 CB=180/3.1415926
60 FOR I= 1 TO 5
70 X(I)=INT(RND(1)*300)+50
80 Y(I)=INT(RND(1)*300)+100
90 PV(I)=5: NEXT I
100 REM PLOT X(I),Y(I): REM ESSAI -REM
110 X=400:Y=200: AN=260: V=1
120 CLS
130 REM--- CADRE ----------
140 FOR W= 1 TO 24: LOCATE 1,W: PRINT
W$: LOCATE 39,W: PRINT W$: NEXT W
150 FOR H= 1 TO 39: LOCATE H,1: PRINT
W$: LOCATE H,24: PRINT W$: NEXT H
160 PLOT 10,140: DRAW 605,140
170 PLOT 15,30: DRAW 15,130: DRAW 125,
130: DRAW 125,30: DRAW 15,30
180 PLOT 10,255: DRAW 605,255
190 REM--- ROUTINE DE SAISIE ---
200 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 280
210 IF A$="G" THEN AN=AN-10: GOTO 280
220 IF A$="D" THEN AN=AN+10: GOTO 280
230 IF A$="O" THEN V=V-1: GOTO 280
240 IF A$="P" THEN V=V+1: GOTO 280
250 IF A$="F" THEN GOSUB 880
260 IF A$="R" THEN 120
270 IF A$="1" THEN SR=SR+1
280 REM--- REVISION---
290 PLOT 70,80
300 IF V>20 THEN V=20
310 IF V<0 THEN V=0
320 IF AN>=360 THEN AN=AN-360
330 IF AN<0 THEN AN=360+AN
340 REM---------------
350 DX=SIN(AN*CA)*V: DY=COS(AN*CA)*V
360 X=X+DX: Y=Y+DY: REM PLOT X,Y
370 REM-----ADVERSAIRE(S)--------
380 FOR K=5 TO 11
390 LOCATE 2,K : PRINT"
                         ": NEXT K
400 PLOT 10,255: DRAW 605,255
410 FOR I=1 TO NA
420 LOCATE 28,23: PRINT"          "
430 IF PV(I)<=0 THEN GOTO 860
440 DX(I)=X-X(I): DY(I)=Y-Y(I)
450 SX=SGN(DX(I)): SY=SGN(DY(I))
460 DS(I)=INT(SQR((DX(I)^2)+(DY(I)^2))
470 IF SX=-1 AND SY=-1 THEN Q=1
480 IF SX=-1 AND SY=1 THEN Q=2
490 IF SX=1 AND SY=1 THEN Q=3
500 IF SX=1 AND SY=-1  THEN Q=4
510 AN(I)=INT(ATN(DX(I)/DY(I))*CB)
520 IF Q=1 THEN AN(I)=180+AN(I)
530 IF Q=2 THEN AN(I)=360-ABS(AN(I))
540 IF Q=3 THEN AN(I)=AN(I)
550 IF Q=4 THEN AN(I)=180-AN(I)
560 REM---AFFICHAGE DONNEES----
570 PLOT 10,140: DRAW 605,140
580 LOCATE 10,18: PRINT"CAP:"AN
590 LOCATE 10,19: PRINT"VIT:"V
600 LOCATE 10,20 : PRINT"P.X:"INT(X)
610 LOCATE 10,21 : PRINT"P.Y:"INT(Y)
620 LOCATE 10,22: PRINT"ECHO:"I">"DG
630 IF ABS(DX(I)/8)>50 THEN 660
640 IF ABS(DY(I)/8)>50 THEN 660
650 PLOT 70-(DX(I)/8),80-(DY(I)/8)
660 REM---GISEMENT RELATIF-------
670 X(I)=X(I)+ABS(SIN(AN(I)*CA)*2)*SX:
 Y(I)=Y(I)+ABS(COS(AN(I)*CA)*2)*SY
680 PR(I)=INT(ATN(DX(I)/DY(I))*CB)
690 IF Q=1 THEN PR(I)=PR(I)
700 IF Q=2 THEN PR(I)=180+PR(I)
710 IF Q=3 THEN PR(I)=180+PR(I)
720 IF Q=4 THEN PR(I)=360+PR(I)
730 DG=AN-PR(I)
740 REM---AFFICHAGE HORIZON----
750 IF DS(I)>100 THEN 850
760 IF DG>50 OR DG<-50 THEN 850
770 Z=INT(200/DS(I)): LOCATE 20,20: PR
INT Z
780 IF Z>15 THEN Z=15
790 D=300-(DG*6): LH=256-(Z*3)
800 PLOT 10,140: DRAW 605,140
810 DATA 0,1,-2,1,-3,2,-3,0,-4,0,-4,2,
-5,2,-5,3,-4,4,-4,5,-3,6,-1,6,0,7,1,6,
3,6,4,5,4,4,5,3,5,2,4,2,4,0,3,0,3,2,2,
1,0,1,-2,3,-2,4,-3,4,-2,5,2,5,3,4,2,4,
2,3,0,1
820 RESTORE : PLOT D,LH
830 FOR ZK = 1 TO 34
840 READ A,B : DRAW D+(A*Z),LH+(B*Z):
NEXT ZK
850 REM PLOT X(I),Y(I): REM ESSAI-REM
860 NEXT I
870 GOTO 200
880 FOR ZZ=305 TO 325
890 S=INT(RND(1)*60)
900 PLOT ZZ,257: DRAW ZZ,257+S: NEXT Z
Z
910 IF ZZ<D+10 AND ZZ>D-10 THEN LOCATE
 30,22: LOCATE 28,23: PRINT"TOUCHE !":
 PV(I)=PV(I)-1
920 IF PV(I)=0 THEN LOCATE 28,23: PRIN
T"DETRUIT"
930 RETURN
```

NOMBRES CROISES

Solutions page 116

• Aucun nombre ne commence par zéro.

1



Horizontalement: A. Si on ajoute 30 à ce nombre, on obtient un carré parfait.- **B.** Le produit de ses chiffres est 72.- **C.** Une des permutations de 33347.- **D.** La somme de ses chiffres est 8.- **E.** Le produit de ses chiffres est 15435.

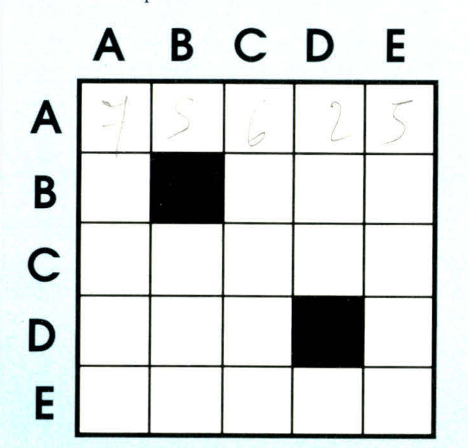
Verticalement: A. L'écriture de ce nombre est symétrique.- **B.** Une des puissances de 3.- **C.** Ce nombre se divise exactement par 47.- **D.** C'est un carré parfait.- **E.** Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs.

Vous avez rempli rapidement la première grille ? Alors... En voici une beaucoup plus difficile !

2

Horizontalement: A. Ce nombre est un carré parfait, le produit de ses chiffres est 2100.- **B.** C'est un multiple de 151.- **C.** Il se divise exactement par 4 et son premier chiffre est identique à son dernier chiffre.- **D.** C'est un carré parfait.- **E.** L'écriture de ce nombre est symétrique et la somme de ses chiffres est 41.-

Verticalement: A. Le produit de ses chiffres est 0.- **B.** Le produit de ses chiffres est 70.- **C.** Il se divise exactement par 83.- **D.** Une des permutations de 355.- **E.** Si on retranche 3 à ce nombre, le résultat est symétrique; et si on retranche 123 à ce même nombre, le résultat est un carré parfait.



ECLATANT!

CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

ELLES SONT TOUTES LA !

Toutes les voitures sont là, à portée de clavier.

Pour tout savoir, tout de suite, sur tous les modèles, tapez le code AAT sur votre Minitel. AAT, c'est L'ACTION AUTOMOBILE TÉLÉMATIQUE, un service unique en son genre, complet et constamment mis à jour.

- BANCS D'ESSAI : 300 modèles testés pour vous.
- MATCHS : 30.000 confrontations possibles.
- MATCHS GUIDES : 35 matchs entre entre 4 modèles de même catégorie.
- PETITES ANNONCES : 2.000 occasions au choix chaque semaine.
- ASSURANCE : les réponses à toutes vos questions.
- PRIX DU NEUF ET COTE DE L'OCCASION.



36 15 AAT

TEXAS

Vous voici à la tête d'un ranch près d'Abilène, principal marché à bétail du siècle dernier aux Etats-Unis. Il vous faut acheter un troupeau et engager des cow-boys, gérer votre ranch et finalement vendre vos bêtes au meilleur prix. Oui, mais la concurrence est sérieuse et les embrouilles sont multiples.

Nombre de joueurs: 2 à 6

Matériel:

- le plateau de jeu en encart représentant six domaines autour d'Abilène
- 2 pions "100 têtes de bétail"; 10 pions "50 têtes"; 18 pions "20 têtes" et 10 pions "10 têtes de bétail"
- 2 pions "5 cow-boys"; 6 pions "3 cow-boys"; 17 pions "2 cow-boys" et 8 pions "1 cow-boy"
- 20 pions "limite de propriété"
- 10 pions "joker"
- un pion-marqueur "période en cours"

Munissez-vous de billets de banque (type *Monopoly*), en coupures de 5, 10, 50, 100 et 500. Nous supposerons qu'il s'agit de dollars américains. Il faut aussi deux dés à six faces.

Déroulement du jeu:

D'année en année, vous allez devoir gérer votre ranch en tentant de vous enrichir. Chaque année est divisée en périodes, des tours de jeu représentant un mois ou un trimestre, pendant lesquels vous pourrez ou devrez entreprendre des actions différentes :

1. janvier
2. février
3. mars-avril-mai
4. juin-juillet-août
5. septembre-octobre-novembre
6. décembre

Le pion "période en cours", placé sur le compteur du plateau, indique à tout moment à quelle période on se trouve.

Mise en œuvre:

On place le pion "période en cours" sur la case "janvier" du compteur. Chacun se voit attribuer un ranch (par accord mutuel ou tirage au sort) et reçoit 2500$.

Dans le jeu, le terme "domaine" désignera le territoire d'un joueur, le mot "ranch" étant réservé à la case comportant les bâtiments.

Le jeu se déroule d'année en année, au fil des mois ou des trimestres. La première année, deux actions devront être effectuées pendant le mois de janvier: l'achat d'un troupeau et l'embauche des cow-boys.

Achat des troupeaux:

On place à Abilène 80 têtes de bétail par joueur (50 les années suivantes). Par tirage au sort, on détermine le premier joueur (on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre). Ce joueur est désigné pour être le premier "commissaire-priseur" qui va se charger de la vente du premier lot de bétail. Puis il passera son rôle à son voisin de gauche. Chaque lot est déterminé par un jet de dé à six faces (notation 1d6) dont le résultat est multiplié par 10. Par exemple, le commissaire-priseur obtient 5: le premier lot à acheter est alors de 5×10 = 50 têtes de bétail. Quand un lot est présenté à la vente, chacun, y compris le commissaire-priseur, écrit en secret sur papier libre la somme globale qu'il est prêt à payer pour acquérir ce lot. Le prix minimum imposé est de 20$ par tête, sans aucune limite supérieure. Lorsque c'est fait pour tous, le premier joueur assis à gauche du commissaire-priseur annonce à voix haute son prix; puis tous les autres joueurs, dans l'ordre, jusqu'au commissaire. La meilleure offre emporte le lot; en cas d'égalité, c'est le premier à avoir fait l'offre qui l'emporte. Ce lot étant enlevé, le commissariat change de main et un nouveau lot est tiré. Ce processus se poursuit jusqu'à épuisement de l'offre (plus de bétail à acheter) ou de la demande (aucun ranchero ne désire plus acheter). Les paiements se font au fur et à mesure à la banque, tenue par un joueur.

Note : au cours d'une vente, si aucun ranchero ne propose un prix, le lot est écarté et un autre lot est tiré.

Le bluff:

Lorsque les joueurs annoncent un prix, rien ne les oblige à annoncer celui qu'ils ont inscrit. Cependant, tout participant peut demander la vérification de l'enchère d'un joueur qui emporte un lot. Ce dernier doit alors montrer son offre écrite : si elle correspond bien au prix annoncé, l'accusateur paie une amende forfaitaire de 50$ à l'acheteur. Si les deux prix ne correspondent pas, l'acheteur paye à l'accusateur une amende égale à deux fois la différence. L'acheteur emporte malgré tout le lot.

Note : un joueur qui acquiert un lot doit être fourni en un minimum de pions. Par exemple, si un joueur achète 50 têtes, il prend un pion "50 têtes" et non pas deux pions "20 têtes" et un pion "10 têtes", dans la mesure des possibilités.

Embauche des cow-boys:

Pour mener le troupeau et s'en occuper, il faut des cow-boys. On place 8 cow-boys par joueur à Abilène (2 par joueur chaque année suivante). Chaque joueur écrit en secret le nombre de cow-boys qu'il est prêt à engager (à raison de 5$ à l'embauche, puis 5$ par mois, par cow-boy). Lorsque tout le monde a inscrit son offre d'emploi (nombre de cow-boys), chacun en fait l'annonce, en partant du joueur à gauche du dernier commissaire-priseur. Il n'y a, ici, pas de bluff, chacun montre sa feuille. S'il y a assez de cow-boys pour satisfaire toutes les demandes, chacun se sert et les éventuels cow-boys restants sont écartés. Si ce n'est pas le cas, on recommence l'opération, mais cette fois chacun indique non seulement le nombre de cow-boys mais aussi les conditions qui leur sont offertes (la prime à l'embauche peut donc dépasser 5$, le salaire de 5$ par mois étant fixe).

On lit les résultats et chacun est servi, en partant de la meilleure offre (la plus haute prime proposée, quel que soit le nombre de cow-boys), jusqu'à épuisement de l'offre ou de la demande. A égalité d'offre (de prime), le premier joueur est prioritaire. Il faut savoir qu'il faut en moyenne un cow-boy pour 20 bêtes, le minimum étant de un pour 40. Si un joueur ne dispose pas d'assez de cow-boys pour s'occuper de son bétail, il doit immédiatement vendre une partie de son cheptel au prix imposé de 15$ par tête, afin de rétablir un rapport convenable. Les primes d'embauche et les salaires de janvier se paient tout de suite.

Puis chaque joueur place son troupeau et ses cow-boys sur son ranch. Le mois de janvier est alors terminé pour cette première année. Le pion "période en cours" est placé sur février.

Déplacement des troupeaux:

1. Février (déplacements globaux)

Dans l'ordre du tour de table précédemment déterminé, chaque joueur jette 1d6 et déplace le troupeau placé sur le ranch d'une case dans la direction indiquée par la rose de déplacement (sur le plateau).

Note : avec 5 ou 6, le joueur choisit une des deux directions indiquées. Les troupeaux sont déplacés dans leur intégralité, en un seul bloc. Durant ce mois, les cow-boys restent au ranch. Cette procédure s'appliquera chaque année, en février, pour les nouveaux troupeaux apparus au ranch.

2. Autres périodes (déplacements aléatoires)

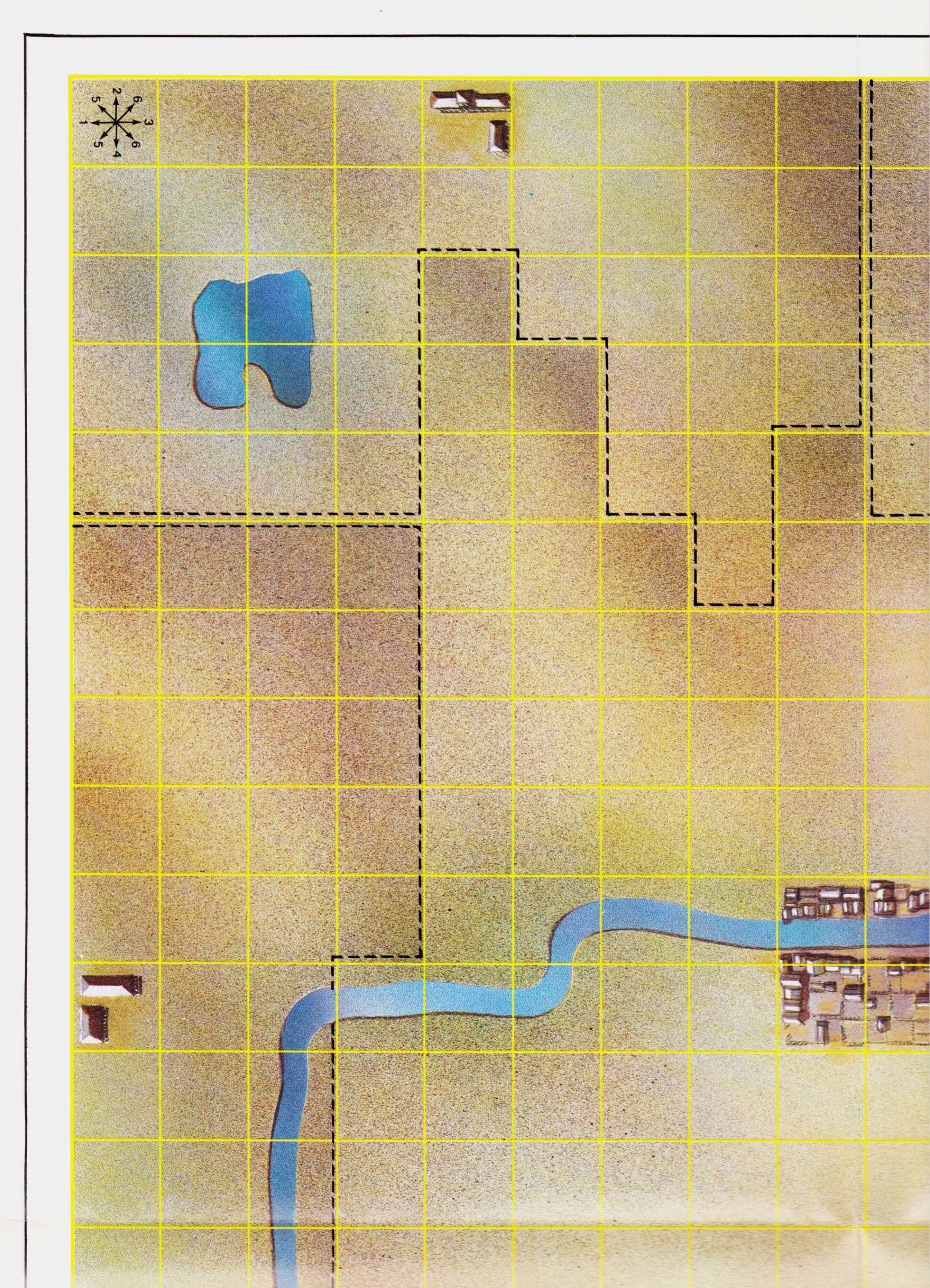
Pendant les trimestres mars-mai, juin-août et septembre-novembre, les troupeaux vont se disperser dans la nature pion par pion. Chaque joueur s'occupe du troupeau de son voisin de gauche : pour chaque pion, il va tirer 1d6 qui va déterminer la direction que prendra le pion (le résultat est lu sur la rose des directions du plateau). Puis le pion sera déplacé de 3 cases dans cette direction.

Exemple : mon concurrent de gauche possède 80 têtes de bétail réparties en un pion de 50, un de 20 et un de 10. Je jette 1d6, je tire 3: je déplace de 3 cases le pion de 50 vers le sud (direction indiquée par la rose). Puis je recommence l'opération pour le lot de 20 et, enfin, pour celui de 10.

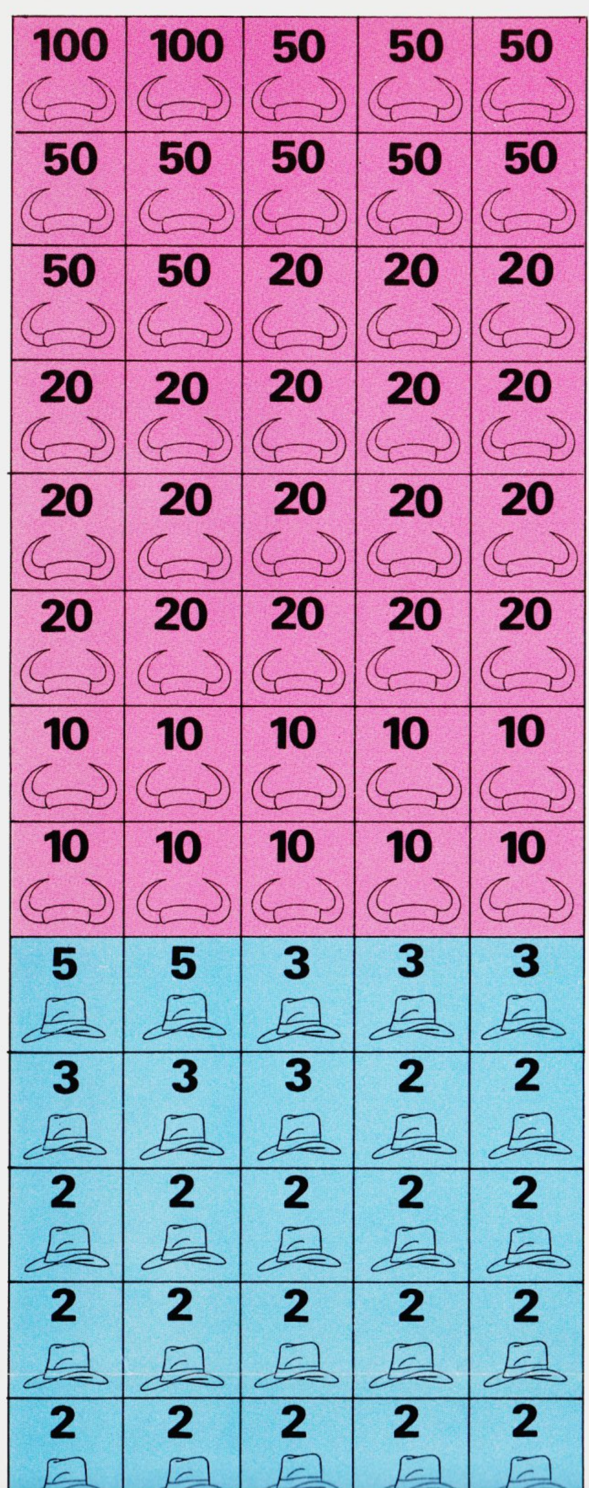
En aucun cas un lot ne peut sortir du plateau de jeu: un pion s'arrête après un déplacement d'une ou deux cases s'il atteint une case limite du plateau. S'il s'y trouvait déjà et que la direction tirée indique l'extérieur, on relancera le dé.

De plus, un lot qui finit son mouvement sur une rivière ou un plan d'eau ne se déplacera pas au tour suivant. Sinon, plans d'eau et

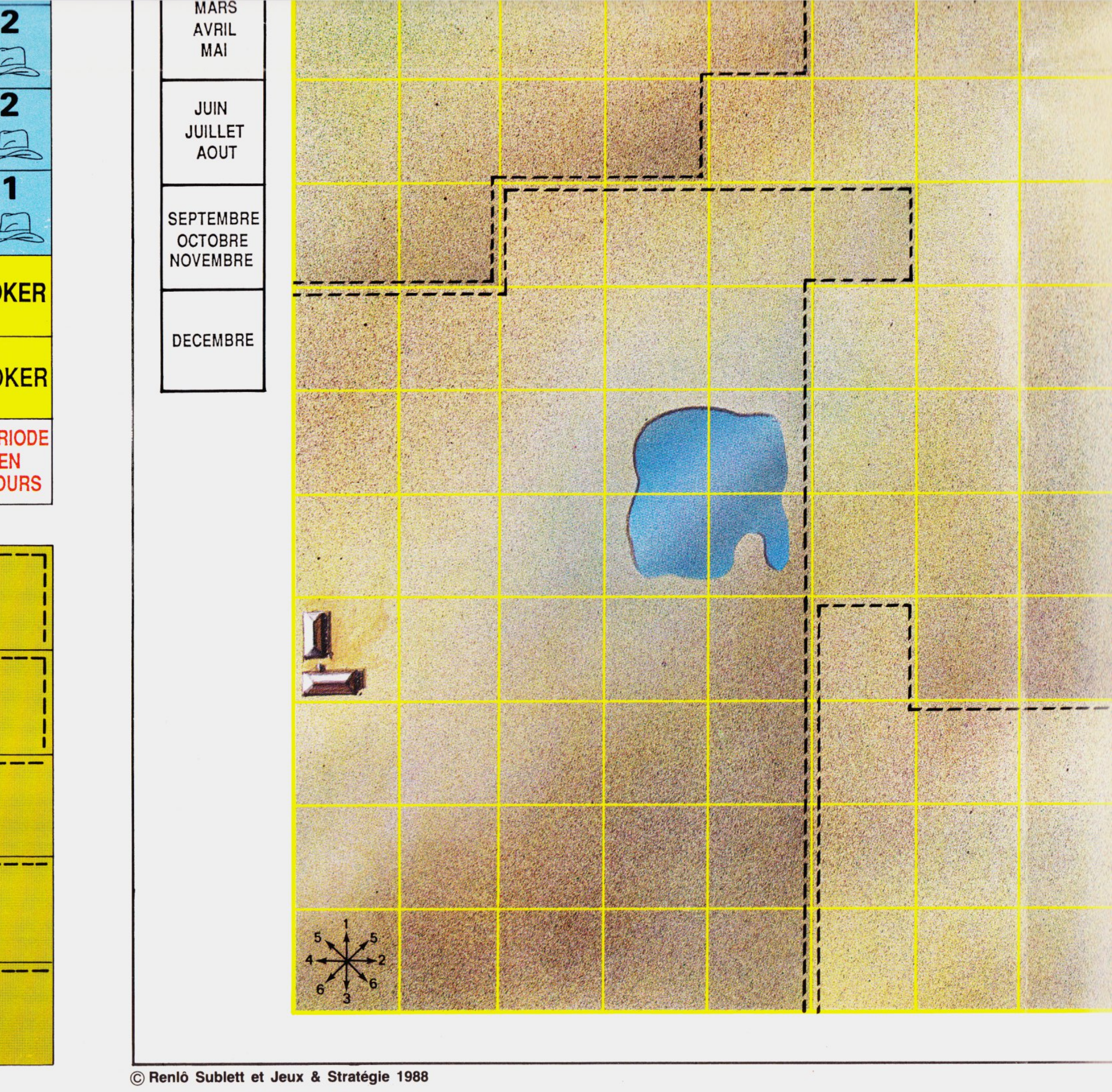
TEXAS



dessin Claude Lacroix



JANVIER
FEVRIER
MARS AVRIL MAI
JUIN JUILLET



2	2	2	2	2
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
1	1	1	JOKER	JOKER
JOKER	JOKER	JOKER	JOKER	JOKER
JOKER	JOKER	JOKER		PERIODE EN COURS

© Renlô Sublett et Jeux & Stratégie 1988

rivières peuvent être traversés au cours du déplacement... Enfin, un lot qui arrive à Abilène est perdu! Ces mouvements sont renouvelés chaque trimestre pour chaque lot qui n'est pas contrôlé.

Contrôle d'un lot de bétail:
Si, sur un lot de bétail (pion), il y a suffisamment de cow-boys (voir tableau 1), ce lot est contrôlé et ne subit pas de mouvements aléatoires. Un lot contrôlé (cow-boys compris) peut être déplacé, chaque trimestre, de trois cases de son choix par le joueur qui le contrôle. Deux lots sur une même case ne s'additionnent pas: ils restent indépendants et sont contrôlés séparément.
Note: toutes les cases du plateau peuvent contenir un nombre illimité de bêtes et/ou de cow-boys.

Evénements:
En février, après le déplacement global du troupeau situé dans son ranch, le joueur va tirer un événement. Chaque trimestre, après le déplacement de ses troupeaux non contrôlés, il va en tirer deux.
Pour tirer un événement, le joueur lance 2d6 et lit dans la table suivante, l'événement correspondant à son résultat.
Les conséquences sont appliquées immédiatement.

Table:
2: Un de vos cow-boys tombe malade: choisissez-en un que vous placez dans votre ranch pour être soigné. Il y reste toute la période suivante (mois ou trimestre) sans accomplir aucune action (mais vous devez verser son salaire). En compensation, vous gagnez un joker.
3: Une soirée de poker au saloon vous fait gagner 50$ (encaissables immédiatement).
4: Une épidémie de fièvre aphteuse: vous perdez un pion de bétail de votre choix.
5: Toutes les conditions sont réunies pour la prospérité de votre troupeau: + 1 en facteur de reproduction.
6: La malchance vous accable et vous ne savez plus où donner de la tête: si vous possédez des jokers, vous en perdez un, sinon vous versez 50$ à la banque.
7: En soignant un peu mieux votre cheptel, vous amélioreriez votre facteur de reproduction: si vous payez 50$, vous gagnez + 1, sinon, rien à signaler.
8: Vous gérez votre domaine avec habileté, faisant face à tous les problèmes: vous gagnez un joker.
9: Rien ne va plus et votre cheptel en subit les conséquences: − 1 en facteur de reproduction.
10: Votre réputation s'accroît dans la région: vous gagnez, au choix, + 1 en facteur de reproduction, 50$ ou un joker.
11: Contrôle sanitaire négatif: vous êtes à l'amende de 50$ (payables immédiatement).
12: En discutant avec un cow-boy d'un ranch concurrent, vous le décidez à travailler pour vous: vous pouvez choisir un cow-boy chez un adversaire, lui payer 20$ et placer ce pion sur votre case ranch.

Les jokers:
Au cours de l'année, un événement peut rapporter un joker.
Les jokers ont deux utilisations.
Premièrement, ils peuvent permettre d'augmenter, en novembre, le facteur de reproduction. Au moment du calcul, tout joker dépensé rapporte un point supplémentaire.
Deuxièmement, au moment du vote d'un jugement, tout joker dépensé équivaut à une voix supplémentaire. Le shérif demande à chaque joueur s'il jette des jokers. Cela se fait avant la lecture des bulletins.

Déplacement des cow-boys:
Chaque trimestre, après avoir tiré les deux événements et appliqué leurs conséquences, le joueur pourra déplacer à son gré ses cow-boys, de 0 à 3 cases, afin qu'ils essaient de rattraper les lots non contrôlés. Dès qu'un cow-boy rattrape un lot (le pion cow-boy vient se poser sur le pion "bêtes"), il reçoit une prime exceptionnelle de 10$. Le joueur paie immédiatement la somme à la banque.

Salaires et licenciements:
A la fin de chaque période (mois ou trimestre), le joueur peut licencier des cow-boys (seulement après leur avoir versé leurs salaires); les pions cow-boys licenciés sont remis en stock.

Prêts et faillites:
Chacun peut, à tout moment, emprunter à la banque n'importe quelle somme inférieure à 3 000$ (et multiple de 100). Les intérêts sont de 20% par an, payables en décembre, juste avant les ventes annuelles (en même temps que les salaires). Il est permis aux joueurs de se faire entre eux des conditions plus favorables, mais celles de la banque sont immuables. Chaque ranchero ne peut emprunter qu'une fois à la banque, à moins d'avoir remboursé son emprunt précédent. Un joueur qui ne peut pas payer une somme qui lui est réclamée (salaires, intérêts, frais...) est en faillite. Son ranch est fermé, son cheptel confisqué: il a perdu la partie.

Bétail échappé:
Lorsqu'un lot parvient sur le domaine d'un concurrent (ou en zone neutre), trois cas se présentent:
- le lot ressort du domaine concurrent avant d'avoir été contrôlé par les cow-boys de celui-ci: il ne se passe rien de spécial;
- le bétail est rattrapé, dans le domaine concurrent, par les cow-boys qui en ont habituellement la garde: il devra être ramené au plus vite dans le bon ranch: le propriétaire du lot paie à son adversaire une amende forfaitaire de 10$ plus 1$ par tête par période (en zone neutre, rien à payer);
- le lot est contrôlé par les cow-boys du domaine envahi: ce lot entre en possession de ces derniers jusqu'à un éventuel règlement à l'amiable ou devant le shérif (voir mois de décembre). Même chose en zone neutre.

Vols de bétail:
Des cow-boys peuvent être envoyés, par un ranchero peu scrupuleux, chez un adversaire (ou en zone neutre) pour voler (contrôler) du bétail. Des cow-boys ennemis peuvent ainsi s'affronter pour la possession d'un lot. Si des cow-boys de deux ranches différents se rencontrent sur une même case, et en l'absence de règlement à l'amiable, des duels ont lieu.

Duel:
Chacun des joueurs décide du nombre de cow-boys qu'il engage en duel parmi ceux placés sur la case occupée par les deux équipes.
En effet, à tout moment, un joueur peut décider de retirer un ou plusieurs cow-boys du conflit en le ou les reculant d'une case.
Résolution des combats. Les duels se font, comme il se doit, à un contre un. Chaque joueur lance 1d6, sachant que tout cow-boy se trouvant dans sa propriété bénéficie d'un bonus de +1 au jet de dé. Le cow-boy ayant obtenu le plus faible score est vaincu et est retiré du jeu et remis au stock. En cas d'égalité, les deux joueurs retirent les dés. Puis les joueurs passent aux éventuels duels suivants.
Note: un cow-boy ayant survécu à un duel peut s'engager immédiatement dans un nouveau combat. Ainsi un seul cow-boy peut éliminer plusieurs cow-boys adverses.

Reproduction du bétail: (fin novembre)
A la fin du trimestre septembre-novembre, chaque propriétaire va recevoir de nouvelles bêtes grâce à la reproduction de son troupeau. L'accroissement de son cheptel est fonction du facteur de reproduction de son troupeau. Il s'agit donc d'abord de calculer ce facteur. Au début de chaque année, il est de 0. Tout au long de l'année, il peut évoluer en fonction des événements. C'est à chaque joueur de noter clairement ces modifications. Enfin, on y ajoute un bonus en fonction du nombre de cow-boys, au service du joueur au moment de la reproduction, et du nombre total de bêtes du joueur (contrôlées ou non). Ce bonus est donné par le tableau 2.

Puis on calcule le nombre de naissances en fonction du facteur de reproduction (tableau 3).

ENCART

importance du lot (pion)	nombre de cow-boys nécessaires au contrôle
10 têtes	2 cow-boys
20 têtes	2 cow-boys
50 têtes	3 cow-boys
100 têtes	8 cow-boys

Tableau 1

rapport P = nombre de cow-boys/nombre de bêtes	bonus ajouté au facteur de reproduction
$P \geq 1/10$	+ 6
$1/10 > P \geq 1/15$	+ 4
$1/15 > P \geq 1/20$	+ 3
$1/20 > P \geq 1/30$	+ 1
$1/30 > P \geq 1/40$	+ 0

Tableau 2

facteur de reproduction (R)	taux d'accroissement du troupeau
$R < 0$	= 0
$0 \leq R \leq 3$	25% (+ 1/4)
$4 \leq R \leq 6$	50% (+ 1/2)
$7 \leq R \leq 10$	66% (+ 2/3)
$10 < R$	75% (+ 3/4)

Tableau 3

Les résultats sont arrondis à la valeur supérieure correspondant aux pions "bêtes" disponibles.

Exemple : un joueur dispose d'un troupeau de 110 bêtes. Son facteur de reproduction est de 5. Ce qui devrait lui donner 50% × 110 = 55 naissances. Ce nombre sera arrondi à 60 et il recevra un pion "50 têtes" et un pion "10 têtes" (et non, sauf s'il n'y a plus de pions "50 têtes", trois pions "20 têtes". Ici encore, dans la mesure du possible, la distribution des bêtes se fait avec le minimum de pions). Les joueurs seront servis dans l'ordre du tour de table et dans les limites du stock.

Ces veaux nouveau-nés ne pourront être vendus à la fin de la même année. Les pions seront pour l'instant placés à l'extérieur du terrain près du ranch du joueur. Dès le début du mois de janvier suivant, ils seront placés sur la case ranch et évolueront ensuite normalement.

Frais annuels:

Dès le début du mois de décembre (avant les ventes), chaque joueur va calculer les frais annuels de fonctionnement de son ranch. Mais ils ne les paiera qu'après les ventes.

Ils sont fonction du rapport (P), nombre de cow-boys/nombre de bêtes.

Tableau 4 : frais annuels de fonctionnement d'un ranch

P = nombre de cow-boys/ nombre de bêtes	frais annuels
$P \geq 1/10$	500$
$1/10 > P \geq 1/15$	300$
$1/15 > P \geq 1/20$	200$
$1/20 > P \geq 1/30$	200$
$1/30 > P \geq 1/40$	300$

Vente des troupeaux à Abilène:

Au mois de décembre, les joueurs vont pouvoir vendre leurs troupeaux à Abilène. Chaque joueur peut décider de ne pas proposer certains lots à la vente.

En revanche, pour les vendre, il ne pourra acheminer vers Abilène que des lots contrôlés. Ceux-ci sont immédiatement posés à Abilène quel que soit l'endroit où ils se trouvaient. Le joueur qui propose à la vente le plus de têtes procèdera, au nom de la banque, au premier achat. Il lance 2d6 et consulte le tableau 5. Le résultat va lui indiquer l'importance du lot demandé et la fourchette de prix dans laquelle il peut faire une proposition. Par exemple, il tire 4 et 3, soit 7: il pourra annoncer que la banque est prête à acheter 20 têtes à 50$ la tête (il devait fixer un prix entre 20 et 60$ par tête).

Le premier joueur à sa gauche peut accepter ou refuser la proposition. S'il l'accepte, il donne immédiatement le nombre de têtes voulu (dans ce cas seulement, on peut fractionner les lots en échangeant des pions avec le stock) et reçoit la somme correspondante. Si le premier joueur refuse de vendre à ces conditions, la même proposition est faite au second et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à l'acheteur représentant la banque lui-même. Si personne n'accepte ces conditions, l'acheteur doit recommencer un tour de table avec une proposition supérieure. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on atteigne l'offre maximum indiquée par le tableau 5. Qu'elle soit acceptée ou refusée, un nouveau joueur est désigné acheteur (le voisin de gauche du précédent). Il procède à son tour de la même manière après avoir tiré les dés. On recommencera l'opération autant de fois que le double du nombre de joueurs ayant proposé des lots à la vente (ainsi, chacun jouera deux fois le rôle d'acheteur). Bien sûr la vente pourra s'arrêter avant s'il n'y a plus de bêtes à vendre. Sinon, le cas échéant, les bêtes non vendues sont replacées sur la case ranch de leur propriétaire.

Tableau 5

dés	taille du lot	offre minimum	offre maximum
2, 3, 4	10 têtes	20$/tête	50$/tête
5, 6	20 têtes	20$/tête	40$/tête
7	20 têtes	20$/tête	60$/tête
8, 9	30 têtes	20$/tête	45$/tête
10, 11	40 têtes	30$/tête	45$/tête
12	50 têtes	25$/tête	40$/tête

Litiges:

A la fin du mois de décembre, après les ventes de troupeaux, chaque joueur peut déposer une ou plusieurs plaintes auprès du shérif d'Abilène. Ces plaintes concernent les vols de bétail et les meurtres. Un joueur qui s'est fait voler une partie de son troupeau peut donc porter plainte. Pour chaque plainte, un shérif est désigné: il doit être neutre (non impliqué dans l'affaire qu'il va juger) et tiré au sort par les dés si plusieurs joueurs se proposent. Ensuite les deux parties engagées dans le conflit disposent de deux ou trois minutes pour soit régler leur litige à l'amiable (pas de règle), soit exposer leur point de vue à l'assistance. Puis, chacun vote à bulletin secret "coupable" ou "non coupable" contre l'accusé (sur papier libre). Le shérif ne vote pas par écrit : il lit tous les bulletins puis émet son vote à voix haute. Sa voix compte double et le verdict est à la majorité. S'il est "non coupable" ou qu'aucune majorité ne se dégage du vote, il y a "non-lieu", l'affaire est réglée, et on passe au cas suivant. Si le verdict est "coupable", le shérif applique immédiatement la sentence. Le ranchero lésé gagne deux parcelles de terrain chez son adversaire par dizaine de têtes volées. Dans ce cas, le "volé" prend autant de pions "limite de propriété" que nécessaire, et les place, à son choix, chez l'adversaire, en frontière de la propriété. Il prend ainsi possession d'une partie du domaine concurrent. Il est aussi possible d'échanger des parcelles possédées. Seuls les ranches eux-mêmes ne peuvent être confisqués.

Note : avant que le vote n'ait lieu, toutes les transactions entre les joueurs sont permises. Les deux plaignants peuvent donc ainsi s'arranger à l'amiable ou, au contraire, acheter les votes de certains en les soudoyant. Le shérif lui-même peut être corrompu !

On procédera de la même manière pour les plaintes pour meurtre. Mais dans ce cas, les peines sont de 100$ par homme mort.

Fin du jeu:

Les joueurs doivent déterminer, avant de commencer, le nombre d'années qui vont être jouées. A l'issue de celles-ci, le plus riche est déclaré vainqueur. On comptabilise :

- la fortune en liquide,
- la valeur du cheptel (contrôlé ou non) à raison de 15$ par tête,
- la valeur du domaine à raison de 10$ par case possédée,
- on soustrait la valeur d'un éventuel emprunt plus 20% d'intérêts forfaitaires.

Quelques conseils:

En cours de partie, les joueurs sont invités à effectuer toutes les transactions entre eux qu'ils imagineront. Par exemple : vente de bétail à l'amiable, embauche de cow-boys chez un concurrent, prêt d'argent à taux modérés, achat de parcelles de terrain et surtout association de ranches ou coalition lors des enchères et des votes de verdict. Dans le monde impitoyable du far-west, tous les coups sont permis pour s'enrichir. Qu'on se le dise !

RESUME DU DEROULEMENT D'UNE ANNEE

JANVIER
- Achat des troupeaux (80 têtes sont mises en vente la première année, 50 chaque année suivante)
- Embauche des cow-boys (8 cow-boys sont proposés la première année, 2 chaque année suivante)
- versement des primes d'embauche et des salaires mensuels (5$ par cow-boy)

FEVRIER
- déplacements globaux des troupeaux situés dans les ranches (1 case dans la direction indiquée par 1d6 → rose des directions sur le plateau)
- tirage d'un événement par joueur (1d6 → table)
- versement des salaires mensuels

CHAQUE TRIMESTRE
- déplacements aléatoires des troupeaux non contrôlés (3 cases dans la direction indiquée par 1d6 → rose des directions sur le plateau)
- tirage de deux événements par joueur (2×1d6 → table)
- déplacements des lots contrôlés (3 cases dans la direction choisie)
- déplacements des cow-boys
- versement des primes de contrôle
- duels éventuels
- versement des salaires trimestriels (15$ par cow-boy)
- licenciements éventuels

FIN NOVEMBRE
- reproduction du bétail

DECEMBRE
- calcul des frais annuels
- déplacements aléatoires des troupeaux non contrôlés
- déplacements des cow-boys
- versement éventuel des primes de contrôle
- versement des salaires mensuels
- paiement des intérêts annuels des emprunts
- vente des troupeaux à Abilène
- paiement des frais annuels
- litiges

ANNEE SUIVANTE

Le demon du jeu vous envoie ses nouveaux emissaires

Les deux Trolls



BON DE COMMANDE **Les deux Trolls** Tél.: (16-1) 69 39 53 82 7, allée François TRUFFAUT 91860 Epinay-sous-Sénart

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

______ Tél.: ______

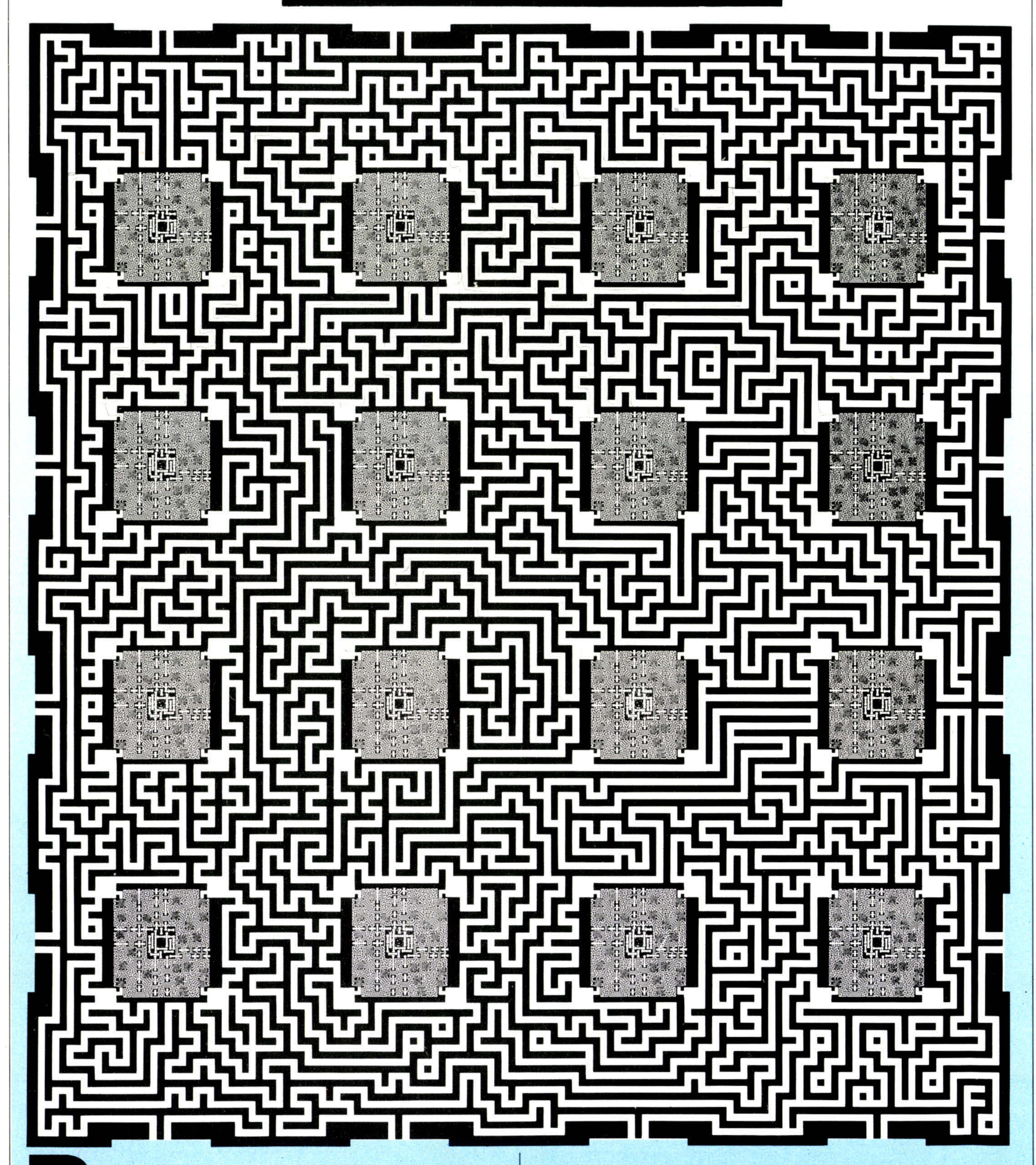
Code Postal : ______ Ville: ______

Désignation des Jeux	PRIX
Participations aux frais	30,00 F
TOTAL	

JS53

(*)Pour recevoir notre catalogue gratuit joindre 2 timbres à 2,20 F. Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles
Réglement par ☐ chèque banquaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat à l'ordre de les deux Trolls ☐ Contre remboursement (joindre 18,00 F)

Mise en page MACH 6 tél.: 69 83 81 82



PROFONDEURS XVI

Comme d'habitude, il vous faut, à partir de la sortie du niveau précédent (voir solution page 113), rejoindre l'une des issues de celui-ci. Mais, ici, Profondeurs XV n'a pas été reproduit une, mais... seize fois!
Ce qui, évidemment, fournit quinze impasses, et une seule solution!

Solution et suite dans le prochain numéro



OUEZ, & REJOUEZ

Les numéros 5 et 10 à 30 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :

N° 31 **NOUVELLE FORMULE.** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes.** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur Minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov ; toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocage. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

N° 49 Sympas, les jeux de bar, **Échecs :** Le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep** un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clef en main. Le whist. 150 jeux-problèmes. **Le Retour des Mutants,** 2 à 6 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATÉGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le Scrabble, le tarot ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S, 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**
MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer. **MEGA 1 : 30 F, MEGA 2 : 30 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **180 F.**
Années disponibles : 82, 83, 84, 85, 86, 87.
Les anciens numéros de JEUX & STRATÉGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **30 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**



BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

soit .... numéros **à 30 F** l'un franco (étranger **36 F**)
- **Hors Série MEGA 1 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série MEGA 2 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série "JEUX & MICROS" :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Coffret reliure :** .... **à 55 F** franco (étranger : 60 F) **nouveau format**
- **Coffret complet année** ☐ 85, ☐ 86, ☐ 87, **à 180 F** l'un franco (étranger : 210 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

JS 53

LUDOQUIZ

1 Au tarot à cinq, combien faut-il d'atouts pour faire une poignée?

a. 6
b. 8
c. 10

2 Dans une partie de Monopoly, avec quelle somme chaque joueur débute-t-il?

a. 100 000 F
b. 150 000 F
c. 200 000 F

3 De quel jeu le "goulash" est-il une variante?

a. échecs
b. backgammon
c. bridge

4 Quel est le jeu dont les règles sont connues par la majorité des Français?

a. dames
b. dominos
c. belote



5 Au Scrabble, comment appelle-t-on un coup qui permet, en ajoutant trois lettres devant un mot posé, de rejoindre une case triple?

a. maçonnerie
b. Legendre
c. Benjamin

6 Qui a écrit, avec P. Jacobs, "Le Jogging de l'Esprit"?

a. Ernö Rubik
b. Jérôme Jean-Charles
c. Marco Meirovitz

7 La dame de pique s'appelle:

a. Judith
b. Pallas
c. Rachel

8 A la belote, sur combien de points se joue un coup à tout-atout?

a. 240
b. 248
c. 258

9 Au poker, la plus petite unité de valeur utilisée dans une partie est appelée:

a. pot
b. blind
c. chip

10 A quel jeu parle-t-on de "cocottes"?

a. tarot
b. gin-rummy
c. canasta

11 Qui occupe, depuis le 1er juillet, le 3e rang mondial du classement Elo aux échecs?

a. Youssoupov
b. Timman
c. Short

12 "Le Rouge et le noir" est un jeu de:

a. cartes
b. questions
c. pions

13 Le Gomoku Ninuki est plus connu sous le nom de:

a. Othello
b. go
c. Pente

14 Dans une chouette (backgammon à plus de deux joueurs), on est "dans la boîte" quand:

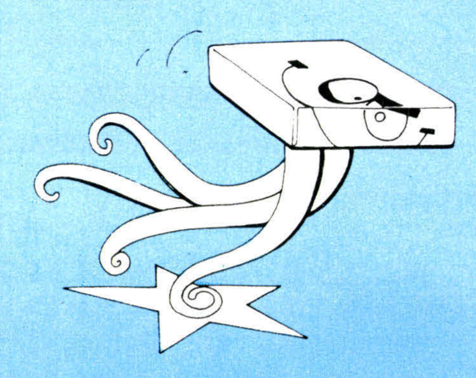
a. on a perdu 3 parties consécutives
b. on joue seul contre tous les autres
c. on a perdu une partie triple

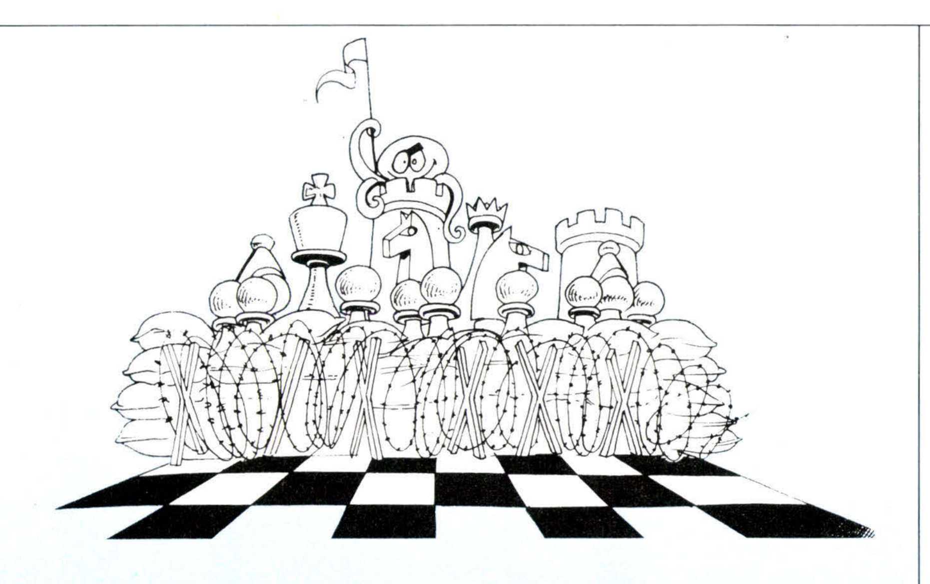
15 De quand date le premier numéro de "Casus Belli"?

a. 1980
b. 1982
c. 1983

16 Le champion de France 1988 de Scrabble s'appelle:

a. B. Caro
b. M. Duguet
c. P. Bellosta





26 Un match prestigieux a eu lieu à Paris en mai dernier. Mais dans quelle discipline?

a. backgammon
b. go
c. dames

27 Le "fan tan" se joue avec:

a. des grains de riz
b. des haricots
c. des oranges

17 Lequel de ces coups n'existe pas au bridge?

a. le coup hongrois
b. le coup sans nom
c. le coup de Bath

18 Tout le monde sait que le dernier championnat du monde d'échecs s'est soldé par un match nul bénéficiant au tenant du titre. Dans quelle autre discipline la même chose s'est-elle produite cette année?

a. Othello
b. dames
c. Scrabble

19 Le gros lot du Tac-o-tac s'élève à:

a. 2 millions de francs
b. 3 millions de francs
c. 4 millions de francs

20 Un jeu de société vient d'être commandé en grandes quantités par la Chine Populaire; il s'agit de:

a. Maxi-Bourse
b. Diplomacy
c. Monopoly

21 A la passe anglaise, lequel de ces trois jets est gagnant pour la banque?

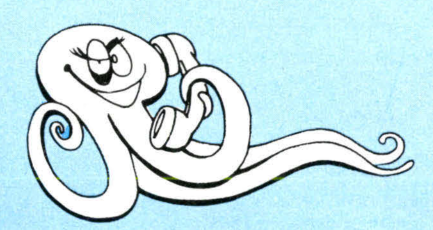
a. 2
b. 11
c. 12

22 Le champion du monde 1988 d'échecs en blitz est:

a. Karpov
b. Kasparov
c. Tal

23 Lequel de ces mots n'est pas valable au Scrabble?

a. greluche
b. gonzesse
c. pépée

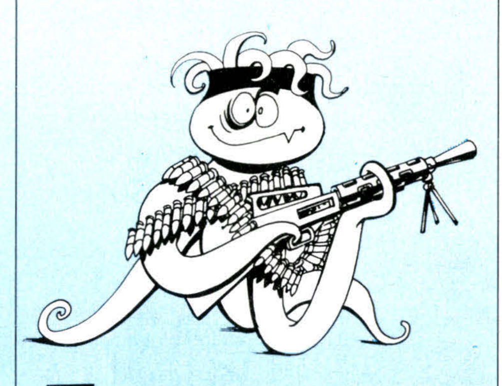


24 Le premier champion de France d'Othello, en 1981, fut:

a. F. Pingaud
b. M. Brassinne
c. M. Tastet

25 Combien de niveaux y a-t-il dans "Dungeon Master"?

a. 10
b. 13
c. 15



28 Le premier wargame moderne, édité en 1953, s'appelait:

a. Waterloo
b. Tactics
c. Gettysburg

29 Le philosophe Roger Caillois est l'auteur d'un ouvrage intitulé:

a. L'esprit des jeux
b. Jeux-tu-il
c. Les jeux et les hommes

30 Lequel de ces hommes politiques fut, il y a une vingtaine d'années, champion du jeu télévisé de Pierre Bellemare: "Cavalier seul"?

a. M. Rocard
b. L. Fabius
c. A. Juppé

Solutions page 116

FRUIT DE LA PASSION



Nous, à SVM, on est fou de micro-informatique.
Chaque mois, on passe au banc d'essai nouveaux matériels et nouveaux logiciels, on traque l'innovation géniale qui vous fera encore gagner du temps, on enquête partout où ça bouge dans la micro pour vous dire ce qui se fait de mieux.
On est constamment à l'écoute de vos besoins pour y répondre concrètement dans chaque numéro.
On teste, on critique, on sélectionne, bref, on fait SVM et on aime ça, passionnément.
Résultat : notre journal est le N° 1 de la presse informatique.

SCIENCE & VIE MICRO

SVM

N° 1 DE LA PRESSE INFORMATIQUE

AU SOMMAIRE DU NUMÉRO DE SEPTEMBRE :

- **170 micro-ordinateurs "pro" au banc d'essai. 37 constructeurs passés au crible.**
- **Traitement de texte : FULL WRITE d'ASHTON-TATE.**
- **Sauvegarde : comment éviter la catastrophe.**
- **Reconnaissance de la parole : les espoirs fous d'IBM.**

06 CONTRE KALI



AVENTURE - SOLO

Nous avions prévu de vous présenter dans ce numéro *James Bond*, le jeu de rôle. Mais le séduisant 007 n'était pas au rendez-vous. Nous vous proposons de prendre sa place. Vous êtes 06. Et si vous réussissez dans votre mission, vous deviendrez 006 !

Vous êtes l'agent 06 du MI6, service de contre-espionnage. Vous revenez tout juste d'une mission aux Bahamas lorsque M, le grand patron, vous convoque.

Après un cordial salut à Money Penny, la charmante et efficace secrétaire de M, vous entrez dans le bureau de ce dernier. Toujours un peu bougon, M sort un dossier et vous expose la mission qu'il va vous confier.

« *Agent 06, voici l'occasion pour vous d'obtenir une promotion. Un de nos agents, Mac Gire, est mort récemment de façon inattendue à Voe, dans les îles Shetland. Vous allez partir pour Voe, et je compte sur vous pour éclaircir cette affaire. J'ai un mauvais pressentiment. Vous passerez d'abord au labo, Q doit vous confier du matériel pour cette mission. Bonne chance.* »

Vous emportez le dossier qui contient essentiellement la carte des îles Shetland (voir page 83) et vous passez au laboratoire. Q, le chef de ce département, vous y attend. Alors que de nombreux techniciens se livrent à toutes sortes d'expériences, Q vous propose trois nouveaux gadgets :

– une montre-émetteur qui permettra de vous situer,
– une série de mini-bombes, très discrètes mais très efficaces,
– une capsule explosive contenant un gaz suffocant.

Q vous indique que vous ne pouvez emporter que deux de ces trois objets. Faites votre choix et notez-les sur votre fiche de personnage (voir page 82). Il vous donne aussi un automatique et suffisamment d'argent pour couvrir tous vos frais. De plus, en cas de problème, il vous indique une longueur d'onde sur laquelle vous pourrez toujours appeler, 24 heures sur 24 : une brigade armée interviendra au besoin en quelques minutes. Vous avez enfin un billet de bateau pour Voe. Dès demain vous serez à pied d'œuvre...

LE JEU

Matériel :
Munissez-vous d'un crayon, d'une gomme et de trois dés à six faces. Vous noterez les principales informations relatives à votre personnage sur la fiche de l'agent 06 (voir page 82).

Les dés :
Dans le texte, l'abréviation « 1d6 » signifie que vous devez lancer un dé à six faces. De même 2d6 ou 3d6 signifie que vous devez lancer deux ou trois dés et les additionner.

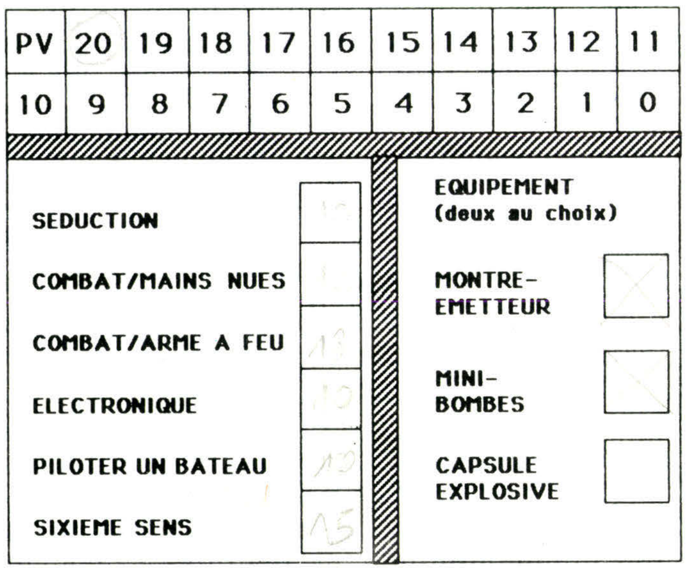
But du jeu :
Vous devez éclaircir la mort de l'agent Mac Gire et revenir vivant de cette aventure périlleuse. Non sans avoir sauvé, entre-temps, votre pays de la catastrophe. Of course !

La fiche de personnage :
Sur votre fiche de personnage doit figurer votre équipement : armement et gadgets donnés par Q. Y figurent aussi six caractéristiques qui définissent certaines de vos aptitudes (Combats, Electronique, sixième sens, etc.). Vous allez répartir des points dans ces capacités qui permettront de mesurer vos aptitudes. Enfin vous possédez des points de vie (PV) : si ceux-ci tombent à zéro, votre personnage meurt.

Constitution du personnage :
Au départ de l'aventure votre personnage possède 20 PV. Face au danger, il risque d'être blessé et donc de perdre des PV (le texte vous l'indiquera) : si vos PV tombent à zéro, vous mourrez, mais vous pouvez aussi régulièrement en regagner. Chaque fois que vous aurez lu quinze notes, vous pourrez récupérer 1 PV, mais sans jamais dépasser votre maximum qui est de 20. Notez donc avec soin les paragraphes que vous lisez au fur et à mesure.

Vous disposez de 70 points à répartir dans vos six caractéristiques, sans jamais dépasser 16 dans chacune de celles-ci. Comment les utiliserez-vous ?
Dans le texte, il vous sera demandé d'effectuer des tests sur l'une ou l'autre de vos capacités. Le plus souvent, vous devrez lancer 2d6 ou 3d6 et comparer le résultat de ce tirage à la qualité de l'aptitude concernée. Si votre jet de dés dépasse celle-ci, vous ratez le test ; en revanche, si votre jet de dés est inférieur, le test est réussi.
Selon le résultat, vous serez envoyé à une nouvelle note. Exemple : vous combattez à mains nues contre un colosse, le texte vous dit : « *jetez 3d6/Combat à mains nues* ». Vous faites le jet et vous sortez 12, score que vous comparez avec les points que vous vous êtes attribués dans cette caractéristique avant de commencer l'aventure.

Êtes-vous prêt ?
Vous avez réparti vos 70 points dans vos six capacités ?
Vous commencez cette aventure à la note n° 1. Bonne chance, Sa Majesté compte sur vous !



PV	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

SEDUCTION
COMBAT/MAINS NUES
COMBAT/ARME A FEU
ELECTRONIQUE
PILOTER UN BATEAU
SIXIEME SENS

EQUIPEMENT
(deux au choix)
MONTRE-EMETTEUR
MINI-BOMBES
CAPSULE EXPLOSIVE

La fiche de personnage

ACTION

01. Vous voici donc dans la ville de Voe. Que faites-vous ? Vous gagnez votre hôtel, §23, ou vous allez d'abord enquêter au domicile de Mac Gire, §35 ?

02. Vous débouchez dans une ruelle sombre qui finit en impasse. Vous ne voyez personne mais vous entendez des gémissements provenant du fond de la ruelle. Là, écroulé dans les poubelles, Jim Brown agonise, son parapluie planté dans le ventre. « *... 06... tenez... prenez ce document... attention... les thugs... soyez prud...* ». Brown émet un dernier râle. §91.

03. Une petite porte située dans une ruelle donne sur l'arrière du bâtiment. Jetez 2d6 : si vous faites moins de 10, §118 ; si vous faites 10 ou plus, §143.

04. Au cours de votre carrière, vous avez vu des night-clubs de toute sorte, mais celui-ci est très particulier. Il n'est fréquenté que par des Indiens, et vous êtes étonné d'être le seul Européen. Néanmoins, l'accueil est normal et, après avoir fait le tour des salles, vous vous dirigez vers le sous-sol où se trouvent les toilettes. Vous descendez une volée de marches et vous découvrez, à côté des WC, une porte marquée « privé ». Vous étant assuré que tout est calme, vous tournez la poignée de la porte, décidé à inspecter cette partie ignorée du public. A peine avez-vous touché la porte que celle-ci s'ouvre et vous vous retrouvez face à deux Indiens portant turban et armés. « *Entrez, agent 06, nous vous attendions* ». Hélas derrière vous plusieurs Indiens viennent de descendre. Vous êtes pris au piège. §144.

05. L'une d'entre elles est particulièrement décorée, à la façon orientale, indienne pour être précis. Vous trouvez quelques documents anodins et un message manifestement codé : « PCLBCX-TMSQ YS PCAGD (334) Y 23F 22 YTCA JCQ BCPLGCPCQ AYGQQCQ. J'MNCPYRGML TCLR BC IYJG TY NMSTMGP AMKKCLACP. AYNRSPCX 28 CR YKCLCXJC KMG. W. » Vous continuez votre visite vers les cales. §197.

06. Vous ouvrez le placard : quelques vêtements, des affaires banales. Finalement, sous le placard, vous trouvez la carte publicitaire d'un night-club à Lerwick : « The Red Cat ». Vous inspectez le bureau, §52, ou vous partez, §195.

07. Daisy est un peu farouche, néanmoins elle accepte de boire une coupe de champagne avant de devoir vous quitter. Recommencez 3d6/Séduction : réussi, §196 ; raté, vous finirez par aller vous coucher, §241.

08. Le lendemain, vous vous levez tôt. Cette enquête vous intéresse de plus en plus d'autant que certains cherchent à vous empêcher de la mener à bien. Qu'allez-vous faire ? Aller à Lerwick, §54, ou dans l'île d'Unst, §49.

09. Lui non plus ne veut rien dire, il semble qu'il ait peur de parler de ce bateau. Il prend un air encore plus inquiet quand deux marins indiens font leur entrée dans le bar. Vous sentez qu'une bagarre va éclater. Vous préférez partir, §70, ou vous restez, §121.

10. En quelques coups de karaté magistraux, les deux hommes, des Indiens, sont K.-O. Mais vous craignez que le bruit de ce combat n'attire l'attention d'éventuels acolytes. Vous remontez vers la salle du night-club : hélas, rapidement, vous vous trouvez face à plusieurs Indiens armés et menaçants. Aucune fuite possible : §144.

11. Après un quart d'heure de voyage vous entendez des voix dans la cale puis, très nettement : « *Sortez, agent 06, à moins que vous ne préfériez cette situation inconfortable.* » Un peu surpris et résigné, vous ouvrez la caisse pour découvrir que plusieurs Indiens vous tiennent en joue : §144.

12. Faute de savoir précisément où aller, vous pouvez tenter votre chance. Vous examinez la carte : vous décidez de vous rendre sur l'îlot marqué 112 (§123), dans l'île d'Unst en 119 (§164), dans l'îlot en 90 (§147) ou vous restez à terre, §80.

13. Les gardes sont aussi rapides que vous à intervenir, et, bien que vous abattiez l'un d'eux, vous êtes touché au bras et votre arme tombe par terre (vous perdez 3 PV). Perturbé par cette blessure, vous n'avez pas le temps de déclencher la fermeture des portes avant d'être maîtrisé. Les gardes vous emmènent au deuxième sous-sol pour rencontrer un étrange personnage. §144.

14. Vous apercevez derrière votre taxi une limousine rouge qui arrive à vive allure : vous vous aplatissez et sortez votre automatique, §264, ou vous demandez au chauffeur d'accélérer, §67.



15. Vous l'abordez donc et, rapidement, vous apprenez qu'elle s'appelle Daisy. Elle semble troublée par votre physique attirant. Jetez 3d6/Séduction : réussi, §196, raté, §107.

16. Avec réticence (et un ou deux verres), le marin vous apprend que le *Black Sea* est un bateau sous pavillon indien qui, depuis deux semaines environ, vient régulièrement chercher des caisses au quai numéro 3. Il sera au port ce soir. Nanti de ces renseignements, vous sortez de la taverne. Désirez-vous aller au quai numéro 3, §51, ou ailleurs, §70 ?

17. Une fois sur le port, vous trouvez le *Black Sea*, récemment arrivé au quai numéro 3. Plusieurs marins, de type indien, semblent attendre quelqu'un. Vous essayez d'entrer subrepticement dans le bateau, §93, vous vous glissez dans le hangar numéro 3, §99, ou vous attendez, §120.

18. Ils connaissent bien le *Black Sea* et, pour un peu d'argent que vous leur donnez, ils sont prêts à vous y emmener. Vous les suivez, §19, ou vous partez, §70.

19. Ils se dirigent vers les quais, le numéro 3 plus précisément. Arrivés là, ils vous expliquent que ce soir le *Black Sea* embarquera une série de caisses pour une destination inconnue. C'est alors que les deux Indiens sortent un revolver et vous menacent. Vous voudriez réagir, mais vous êtes aussitôt ceinturé par derrière, découvrant ainsi que vous êtes tombé dans un piège. Vous êtes entouré d'une demi-douzaine d'Indiens. §144.

20. Vous échouez avec précaution votre hors-bord sur une minuscule plage, au sud de l'île de Foula. La luminosité est presque normale : le petit matin commence. La meilleure attitude semble consister à traverser l'île à pied, arme au poing, avec méfiance. §252.

21. Aucun problème : vous « bidouillez » le boîtier de contrôle et les portes de l'ascenseur s'ouvrent. Vous pénétrez dans la cabine : premier sous-sol, §83, ou deuxième sous-sol, §169. Quel que soit votre choix, au moment où les portes se ferment, vous voyez trois Indiens arriver en courant : l'alerte est donnée.

22. Mis à part Yondal, trois thugs sont présents dans la salle du trône. Ils ne semblent pas armés si ce n'est leur lacet de cuir, mais vous savez

que ce sont de redoutables combattants. Par ailleurs, la statue de Kâlî tient dans les mains des sabres que vous croyez pouvoir desceller. §45.
23. Vous hélez un taxi. « *Hôtel Excelsior* », lancez-vous au conducteur. Jetez 3d6/Sixième sens : réussi, §14, raté, §46.
24. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §53, raté, §68.
25. Le « Red Cat » est dans le quartier du port. A cette heure-ci, le cabaret est clos et ne sera ouvert que ce soir. Vous choisissez une autre destination, §70, ou vous essayez d'entrer incognito par derrière, §03.
26. Vous avez entré le code de mise à feu. Si vous possédez des mini-bombes données par Q, §206, sinon vous regardez le compte à rebours se dérouler jusqu'à zéro. Le chaos va s'abattre sur la Grande-Bretagne. Adieu, agent 06. FIN.
27. Il ne se passe rien. Avez-vous des mini-bombes données par Q ? Oui, §171, non, §189.
28. Aucune réaction, vous avez dû vous tromper. Avez-vous des mini-bombes données par Q ? Oui, §171, non, §189.
29. O.K., le code est entré et la machine réagit en conséquence. Possédez-vous des mini-bombes données par Q ? Oui, §171, non, §189.
30. Hélas, ce n'est pas le bon code. Possédez-vous des mini-bombes données par Q ? Oui, §171, non, §189.
31. Non, vous avez commis une erreur coupable. Possédez-vous des mini-bombes données par Q ? Oui, §171, non, §189.
32. Vous abordez un borgne un peu âgé. Jetez 1d6 : de 1 à 4, §09, avec 5 ou 6, §16.
33. Vous sautez dans un canot et, après une petite manipulation, vous démarrez. Jetez 3d6/Piloter un bateau : réussi, §163, raté, §180.
34. Vous maîtrisez l'homme et, l'intimidant avec votre arme, vous lui extorquez des renseignements. Il ignore ce que contiennent les caisses, mais il sait que le *Black Sea* a rendez-vous en pleine mer. Il vous donne les coordonnées de ce lieu (il s'agit de la zone 112 sur la carte). Vous l'assommez et vous partez. §70.
35. Le taxi vous emmène à la pension « Big Trees ». Le gardien vous attendait et vous conduit à la chambre de Mac Gire. Vous inspectez le bureau, §52, ou le placard, §06.
36. Vous entrez dans « The Lion » et vous cherchez du regard votre contact ; vous le voyez qui sort par la porte de derrière. Mine de rien vous vous dirigez vers celle-ci. Deux marins se lèvent à votre approche et vous bousculent. Vous engagez une bagarre, §24, ou vous vous excusez, §47.
37. Vous commandez un Martini sec. Une charmante jeune femme, blonde et admirablement vêtue, sirote un punch à l'autre bout du comptoir. Elle vous regarde avec insistance. Vous l'abordez, §142, ou vous vous méfiez et vous allez vous coucher après votre verre, §160.
38. Que diable faites-vous là ! Cet endroit est désert : reprenez à la dernière note lue.



39. Au 18, West End Road se trouve une vieille maison décrépie. Aucun nom n'est indiqué sur la boîte aux lettres, mais l'endroit semble habité. Vous frappez à la porte et une femme d'une soixantaine d'années vient vous ouvrir. Elle semble inquiète et évite vos questions : sèchement elle vous renvoie et ferme la porte. Vous partez, §70, ou vous faites le tour de la maison, §92.
40. Cela vous semble être de la technologie de pointe et très coûteuse, rien à voir avec un night-club. Vous entendez alors deux personnes qui descendent vers le sous-sol. Vous vous cachez dans une des caisses, §78, ou vous vous préparez à combattre, §71.
41. En silence, vous forcez le couvercle et vous inspectez les lieux. Vous êtes dans un hangar peu éclairé : les autres caisses vous entourent et vous repérez un garde posté plus loin. Voulez-vous sortir de votre caisse, §198, ou préférez-vous reprendre votre planque, §42 ?
42. Une bonne heure encore va s'écouler avant que vous n'entendiez des voix et que votre caisse soit soulevée de nouveau. Très vite vous comprenez que les caisses sont chargées sur un bateau. Enfin, un

moteur se met en route et le bruit caractéristique d'un bateau se fait entendre. §11.

43. Vous marquez un temps d'arrêt car il vous semble entendre un bruit curieux : un ronronnement sourd et presque imperceptible. Vous collez votre oreille au sol : pas de doute, il y a des machineries au sous-sol. Vous continuez votre progression. §182.

44. Ce dernier fonctionne grâce à un code électronique. Jetez 3d6/Électronique : réussi, §21, raté, §61.

45. Possédez-vous une capsule explosive de gaz suffocant donnée par Q ? Oui, §232, non, §107.

46. Une limousine rouge arrive à la hauteur du taxi. Un des passagers ouvre le feu sur vous : vous perdez 4 PV et le taxi fait une embardée. Vos agresseurs prennent la fuite. Après avoir constaté que le chauffeur est indemne, bien que très choqué, vous montez dans un autre taxi pour gagner l'hôtel Excelsior. §75.

47. Les marins exigent que vous leur payiez une bière : vous offrez la tournée, §76 ; vous refusez, ce qui risque de provoquer une bagarre, §24.

48. L'homme vous étrangle et l'air commence à vous manquer. Vous perdez 3 PV. Avec l'énergie du désespoir vous tentez de vous libérer, §69.

49. En allant au port, vous apprenez qu'une navette partira pour l'île d'Unst demain vers midi. Vous préférez donc consacrer cette journée à Lerwick : §54.

50. Une étude rapide vous permet de comprendre qu'il s'agit du cerveau électronique d'une commande de mise à feu de missiles. Technologie de pointe de fabrication chinoise. L'ouverture d'autres caisses vous confirme que quelqu'un cherche à monter une rampe de missiles. C'est alors que vous entendez du bruit dans le night-club : deux personnes viennent vers le sous-sol. Vous vous préparez à combattre, §71, ou vous vous cachez dans une des caisses, §78.

51. Le quai numéro 3 se présente comme les autres : une aire de débarquement et un hangar. Ce dernier est fermé, et personne ne traîne dans le coin, pas plus qu'il n'y a de bateau amarré. Vous inspectez les lieux quand, tout à coup, une balle vient s'écraser à vos pieds. Vous bondissez derrière un tonneau, arme au point : un tireur embusqué vous a raté de peu. Vous sentez que l'endroit est malsain et, faute de pouvoir repérer le tireur, vous préférez partir §70.

52. Vous vous asseyez dans le fauteuil. Face à vous, par la fenêtre, vous admirez le petit port de Voe. Mais le travail passe avant le plaisir, et vous entreprenez une fouille méthodique des tiroirs. Jetez 3d6/Sixième sens : réussi §89, raté, §116.

53. Les deux hommes sont K.-O. et vous vous précipitez vers la porte de derrière avant que d'autres ne vous trouvent, §02.

54. Vous arrivez à Lerwick en fin de matinée. Vous espérez trouver ici de nombreux indices qui vous permettraient de comprendre ce qui se trame. §70.

55. Rien à faire, l'homme se méfie et ne veut pas vous parler. Vous essayez de discuter avec un autre marin, §32, ou vous partez, §70.

56. Les deux hommes font leur entrée dans le sous-sol. Vous sautez sur eux et une bagarre s'engage. Jetez 4d6/Combat à mains nues : réussi, §10, raté, §145.

57. Possédez-vous la montre-émetteur de Q ? Oui, §162, non, §179.

58. Daisy se débat et crie : vous êtes obligé, à regret, de l'assommer. Vous quittez rapidement la cabine et parvenez sur le pont au moment où deux marins, alertés par le cri, montent à bord. Vont-ils vous repérer ? Jetez 1d6 : de 1 à 4, §242, avec 5 ou 6, §251.

59. Jetez 3d6/Combat arme à feu : réussi, §200, raté, §214.

60. Un combat s'engage entre le garde et vous, mais le bruit provoqué attire d'autres marins. Vous vous trouvez rapidement encerclé. §144.

61. Rien à faire, le boîtier de contrôle est trop complexe. Vous entendez alors derrière vous des bruits de course, et trois Indiens armés débouchent dans le couloir. Vous faites feu, §124, ou vous vous rendez. §148.

62. Daisy est surprise de vous voir là et reste interloquée, ne sachant que faire. Vous la maîtrisez rapidement en lui mettant la main sur la bouche. Vous l'incitez à rester calme et à ne pas crier. Hélas, à cet instant, des gardes font irruption qui vous mettent en joue. La partie est perdue et vous vous rendez. §148.

63. Vous vous réveillez avec une certaine douleur derrière la tête. Vous êtes dans une vaste chambre, très belle, allongé sur un lit à baldaquin. Penché au-dessus de vous, un charmant visage vous accueille avec sourire : c'est Daisy. Vous vous relevez pour découvrir que vous n'êtes pas seuls : près de la porte se tiennent deux colosses en turban. A leur ceinture pendent des lacets de cuir : ce sont des thugs, les redoutables étrangleurs, adorateurs de Kâlî, déesse de la mort en Inde. §84.

64. Votre seule chance est de vous ruer sur Yondal et d'accéder aux sabres. Brutalement vous bondissez sur lui. Écumant de rage, Yondal vous fait face tandis que les gardes réagissent et se précipitent vers vous. Jetez 4d6/Combat à mains nues : réussi, §132, raté, §150.

65. Vous blessez un des gardes, mais les deux autres réussissent à vous désarmer et essayent de vous maîtriser avec l'espoir de vous étrangler. Vous vous débattez tant bien que mal mais l'un des thugs vous a attrapé par derrière et vous sentez un lacet de cuir vous déchirer la gorge. Votre vision se trouble et... tout à coup, l'étreinte se desserre. L'autre thug est face à vous. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §151, raté, §169.

66. Vous projetez à terre le premier garde qui se présente, mais son pistolet mitrailleur glisse hors de votre portée. Trois autres gardes approchent et vous êtes en mauvaise posture. Vous levez les bras en signe de reddition et vous leur faites face, puis, tout à coup, vous les attaquez. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §234, raté, §133.

67. Jetez 1d6 : de 1 à 4, le chauffeur n'arrive pas à semer la limousine qui se rapproche, §46 ; avec 5 ou 6, votre chauffeur est un as et vous arrivez à l'hôtel Excelsior. §75.

68. Vous prenez de nombreux coups mais finalement vous vous en sortez, la lèvre ensanglantée et l'œil gauche poché. §53.

69. En quelques prises de judo vous prenez le dessus sur votre adversaire qui n'hésite pas à fuir par la fenêtre à la première occasion. Il vous a semblé que l'homme était de type oriental, et vous trouvez par terre un lacet de cuir tressé muni d'une poignée à chaque extrémité. Quant à Daisy, vous supposez qu'elle est derrière tout cela. Vous finissez la nuit en ne dormant que d'un seul œil. §08.

70. Où voulez-vous aller ? Au night-club, « The Red Cat », §25 ; au 18, West End Road, §39 ; au port pour chercher le *Black Sea*, §77. Si vous avez déjà visité ces lieux ou si vous désirez attendre le soir, §161.

71. A mains nues, §56, ou avec une arme, §72.

72. Les deux hommes entrent dans la pièce, vous les menacez aussitôt de votre arme mais l'un d'eux vous saute dessus. Vous faites feu, mais le deuxième a réussi à s'éclipser et, très vite, vous entendez plusieurs personnes qui arrivent. Une voix vous invite à vous rendre et vous comprenez que vous êtes coincé, seul face à une dizaine d'Indiens. Vous vous rendez, §144.

73. §57.

74. La nuit est sombre et le petit port manque d'activité. Tout à coup, vous réalisez que vous êtes suivi ; pire, des Indiens sortent de tous les côtés et rapidement vous devez vous rendre face au surnombre. Vous êtes alors assommé. §63.

75. Deux messages vous attendent à la réception de l'hôtel. Le premier est codé : ERDNZEOVSUECOSRIUAUPTBEHILNOVANITGTENUHEUEERJSUAARUIPNRAPAULEIRONAEGIJBMORNW. Le deuxième est « en clair » : ABANDONNEZ CETTE ENQUÊTE QUI NE VOUS CONCERNE PAS. VOUS JOUEZ AVEC VOTRE VIE. Y. Vous allez dans votre chambre, la 06 évidemment. Voulez-vous attendre le soir, §159, ou préférez-vous aller enquêter chez Mac Gire, §35 ?

76. Profitant de cette accalmie, vous vous précipitez vers la porte de derrière, §02.

77. Le petit port de Lerwick ne déborde pas d'activité. Vous en faites rapidement le tour sans trouver le *Black Sea*. Cependant vous avisez une taverne fréquentée par des marins. §98.

78. Vous vous blottissez dans une caisse peu remplie et vous attendez. Très vite les deux hommes arrivent. Vous comprenez qu'ils vont rester là un moment jusqu'à ce que l'heure soit venue d'emporter les caisses. Vous prenez votre mal en patience. §57.

79. Vous vous approchez du garde en silence, prêt à l'assommer. Tout à coup, les portes du hangar s'ou-

vrent et plusieurs Indiens entrent ; le garde se lève, se retourne pour ramasser sa lampe et vous voit. L'alerte est donnée, vous essayez de fuir, mais vous êtes rapidement encerclé. §144.

80. Où voulez-vous aller ? Au night-club, « The Red Cat », §122, vous promener sur le port, §74, ou rentrer à Londres, §146 ?

81. Un peu affolée, Daisy vous explique que Malik, le responsable de cette opération, ne va pas tarder à arriver. Des caisses seront chargées à bord, puis le bateau partira pour un rendez-vous en pleine mer. Il faut vous cacher rapidement et Daisy suggère sa cabine, juste à côté. Vous la suivez et vous vous cachez dans un placard en attendant mieux. §228.

82. C'est peut-être plus sage. Vous êtes maîtrisé. §144.

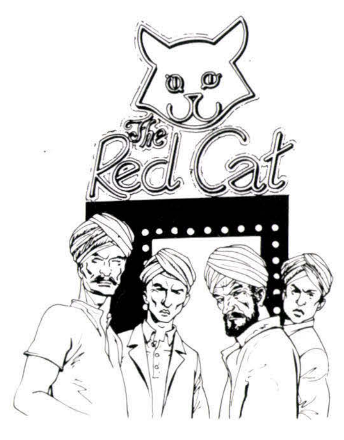
83. Après une courte descente, les portes s'ouvrent sur un vaste complexe ultra-moderne : ordinateurs, panneaux de contrôle, machineries, écrans vidéo. Mais surtout il y a de nombreux techniciens et quelques gardes armés, des Indiens, qui vous regardent avec étonnement. Vous bluffez et vous entrez, §166, ou vous essayez de descendre au second, §183 ?

84. A peine vous êtes-vous relevé que l'un des deux gardes cogne à la porte, signal qui avertit, sans doute, d'autres gardes postés à l'extérieur. Vous voyez avec satisfaction qu'une collation est servie, et c'est avec plaisir que Daisy et vous dégustez du caviar sur canapés avec une coupe de champagne en attendant la suite des événements. Vous gagnez 2 PV si besoin est. §106.

85. Une superbe prise de judo vous permet de surprendre Yondal : vous atteignez la statue de Kâlî. Jetez 1d6 : de 1 à 5, §168, avec 6, §185.

86. A trois contre un, le combat est inégal, et vous avez les pires difficultés. Vous réussissez à jeter à terre deux des thugs, mais le troisième vous a attrapé par derrière et un lacet de cuir vous enserre le cou. Tout à coup, alors que votre vision se brouille, votre main sent une lame : un des sabres de Kâlî. Vous essayez de le prendre. Jetez 1d6 : de 1 à 5, §168, avec 6, §185.

87. Quelques coups de pieds au visage de vos agresseurs vous permettent de les maintenir à distance. Vous essayez de prendre un autre sabre. Jetez 1d6 : de 1 à 5, §203,



avec 6, §218.

88. Plusieurs écrans vous permettent d'inspecter l'ensemble du centre. La salle d'opération fourmille de techniciens, et Yondal s'y trouve : il semble activer les opérations et paraît inquiet. Dans les couloirs circulent de nombreux gardes, et, grâce au plan général du complexe, vous comprenez que plusieurs convergent vers le temple et les appartements de Yondal. Néanmoins, vous découvrez une voie qui semble dénuée de surveillance et qui vous facilitera l'accès au centre de commandes. Vous allez à la porte, §109, vous fouillez le bureau, §152, ou vous partez, §205.

89. Par la fenêtre, vous apercevez un reflet inquiétant au sommet de l'immeuble voisin. En un éclair, vous vous jetez à terre tandis que la vitre vole en éclats au-dessus de vous. §95.

90. Vous ne devriez pas être à cette note. Reprenez à la dernière note lue.

91. Le document reproduit divers bordereaux d'embarquement de caisses de matériel sur un bateau nommé *Black Sea*, dans le port de Lerwick. Vous rentrez à l'hôtel, décidé à éclaircir cette affaire dès le lendemain matin. §96.

92. En passant près d'une fenêtre, vous entendez une conversation. Il y est question du « boss », de vous et d'une livraison, la dernière, qui doit être faite cette nuit. Vous comprenez qu'il s'agit de matériel qui sera embarqué sur le *Black Sea* pour une destination inconnue. On parle aussi de vous capturer. Vous vous éclipsez discrètement. §70.

93. Profitant d'un moment de distraction des marins, vous vous faufilez sur le bateau. A bord, le calme règne bien que vous ayez repéré trois personnes au moins. Avec discrétion vous atteignez les cabines. §05.

94. Défiant le danger, vous faites feu sur les marins qui ripostent aussitôt. Mais ils sont très nombreux et vous sentez que la situation vous échappe. Vous venez d'être touché : jetez 1d6. Avec 1 ou 2 vous perdez 2 PV, avec 3 ou 4 vous perdez 3 PV, avec 5 ou 6 vous perdez 4 PV et vous sombrez dans l'inconscience. Si vous avez fait 5 ou 6, §63 ; sinon vous êtes rapidement débordé et capturé. §144.

95. Après quelques instants, vous constatez que le tireur est parti. Vous tirez les rideaux et déplacez le bureau pour achever votre fouille. §176.

96. De retour à l'hôtel Excelsior, vous allez vous coucher, §117, ou vous passez par le bar de l'hôtel, §37.

97. Que faites-vous ici ? Vous avez dû vous tromper, revenez à la dernière note lue.

98. A votre arrivée, de nombreux marins vous jettent des regards inquisiteurs : votre costume d'alpaga dénote un peu dans le cadre de la taverne. Vous commandez à boire et vous abordez un « gros bras » acoudé au bar. Jetez 1d6 : de 1 à 4, §55, avec 5 ou 6, §16.

99. Grâce à un vasistas laissé ouvert, vous entrez dans le hangar numéro 3. Il est vide, à l'exception de quelques caisses, et vous repérez un gardien armé : c'est encore un Indien. Vous approchez des caisses qui sont sans étiquettes : l'une d'elles a son couvercle qui n'est pas cloué. Voulez-vous vous cacher dans cette caisse, §73, ou préférez-vous essayer de neutraliser le garde, §79 ?

100. Une fois que toutes les caisses sont chargées sur le bateau, vous voyez les marins se disperser tandis que le présumé chef embarque. Presque tout de suite, le bateau démarre et s'engage pour quitter le port. Vous suivez les marins, §212, vous partez, §80, ou vous essayez de suivre le bateau en « empruntant » un hors-bord, §33.

101. L'homme est un âpre combattant et il finit par prendre le dessus. Il vous assomme. §63.

102. Dans la zone 112, §123, dans la zone 90, §147, ou en 119, §164 ?

103. Vous ne devriez pas vous trouver là. Reprenez à la dernière note lue.

104. Vous l'assommez promptement et le tirez à l'écart. Vous endossez sa tenue de marin et vous prenez sa place : tout est calme, personne ne vous a vu. Vous entrez alors dans le sous-sol. Un long couloir éclairé tous les cinq mètres s'enfonce dans le sol. Vous arrivez devant ce qui semble être un ascenseur. §44.

105. Les portes s'ouvrent sur un couloir aux parois de métal ; après quelques mètres, ce dernier tourne à droite et à gauche. Plusieurs portes apparaissent. Vous prenez à droite, §201, ou à gauche, §216 ?

106. Avez-vous une montre-émetteur donnée par Q ? Oui, §125, non, §149.

107. Yondal est passé maître dans l'art du combat à mains nues, mais vous faites jeu égal avec lui. Subitement il se défile, voyant arriver les gardes. Il s'éclipse par une porte dérobée et cela vous permet de prendre un des sabres de Kâlî. Jetez 1d6 : de 1 à 5, §168, avec 6, §185.

108. Vous courez dans ce magnifique coridor et vous arrivez à un endroit où ce dernier fait un angle droit : vous entendez des bruits de course venant vers vous. Pas de doute, deux ou trois gardes approchent. Vous vous plaquez contre le mur, à l'angle, prêt à les surprendre. Jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, §186, raté, §66.

109. Celle-ci est close mais non verrouillée, aucun bruit ne se fait entendre de l'autre côté. En revanche, vous estimez nécessaire de barricader celle par laquelle vous êtes arrivé, car les gardes ne devraient pas tarder à venir. Cela fait, vous revenez à la porte et constatez que cette fausse porte donne en fait sur un ascenseur. Voilà le moyen de regagner le premier sous-sol ou la surface. Vous allumez les écrans vidéo, §88, vous fouillez le bureau, §152, ou vous partez, §205 ?

110. La chance est avec vous. Votre évasion spectaculaire a semé le désordre et c'est l'affolement général quand vous arrivez à l'entrée de la salle de contrôle. Manifestement, Yondal a donné des ordres pour avancer l'heure des lancements car les techniciens ressemblent, par leur activité, à des fourmis dont on vient d'éventrer le nid. Quant aux gardes, ils se font rares ici, mais vous avez

pu vérifier qu'ils parcouraient les couloirs à votre recherche. Vous vous décidez et vous entrez crânement. §111.

111. Tout d'abord personne ne prête attention à vous : chacun semble avoir une tâche précise et urgente à accomplir. Vous cherchez Yondal du regard, mais ce dernier, insaisissable, n'est déjà plus là. Vous essayez donc de repérer le panneau de contrôle principal, celui où l'on entre les codes de mise à feu. Jetez 2d6/Électronique : réussi, §135, raté, §154, si vous ne connaissez pas le code, §154.

112. Que faites-vous à cette note ? Reprenez à la dernière note

113. Le garde tire et vous ripostez avec habileté malgré la blessure qu'il vous a infligée. Vous perdez 2 PV. Désormais tous savent qui vous êtes ! Courez alors vers l'ascenseur ! §236.

114. Encore une fois vous faites preuve de maîtrise et, avec quelques coups donnés dans des points sensibles, vous vous détachez de l'emprise du thug et vous le basculez pardessus bord. C'est alors que Yondal apparaît, surpris et écumant de rage. Vous voyant, il rentre rapidement dans le salon du yacht. Vous vous précipitez derrière lui avant qu'il n'agisse. §257.

115. Un combat s'engage entre vous et Yondal dont vous connaissez le talent de combattant. Vous faites jeu égal mais le compte à rebours continue : 97, 96, 95, 94... 90, 89... Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §192, raté, §209.

116. Vous ouvrez les tiroirs quand, tout à coup, la vitre devant vous vole en éclats et une violente douleur vous emporte l'épaule gauche. Vous perdez 3 PV. Vous vous jetez à terre. §95.

117. §08.

118. Aucun problème avec la serrure qui ne vous résiste pas longtemps. Vous pénétrez dans le night-club déserté. Après avoir fait le tour des salles publiques, vous fouillez le sous-sol. C'est là que vous trouvez des caisses non marquées. En forçant l'une d'elles, vous y trouvez du matériel électronique qui ne vous semble pas approprié à un night-club. Jetez 3d6/Électronique : réussi, §50, raté, §40.

119. Comment diable êtes-vous arrivé ici ? Retournez à la dernière note lue.

120. Après plus d'une heure, un nouveau personnage apparaît : un Indien, grand, tout de noir vêtu. Il donne quelques ordres et les marins transportent des caisses du hangar au bateau. Vous intervenez arme au poing, §94, ou vous attendez, §100.

121. Les deux Indiens s'installent à une table et commandent à boire. Ils ne semblent pas s'occuper de vous. Vous partez, §70, ou vous vous asseyez à leur table pour essayer d'en savoir plus, §18.

122. A l'entrée du « Red Cat », plusieurs Indiens discutent. Vous vous frayez un passage vers l'entrée mais, obligé de passer parmi eux, vous êtes maîtrisé rapidement et assommé. §63.

123. Vous naviguez un long moment vers le nord jusqu'à ce que vous retrouviez le *Black Sea*. Ce dernier est bord à bord avec un yacht de luxe battant pavillon indien. Vous observez à la jumelle les activités des malfrats : ils transportent les caisses d'un bateau à l'autre. Vous attendez d'en savoir plus, mais, après un bon quart d'heure, plusieurs plongeurs font irruption de toutes parts et vous menacent de leurs fusils sous-marins. Vous êtes pris au piège et assommé. §63.

124. Jetez 3d6/Combat arme à feu : réussi, §230, raté, §253.

125. Si ce n'est déjà fait, vous déclenchez l'émission du signal. §149.

126. Le compte à rebours ne s'arrête pas, vous avez dû commettre une erreur. Essayez la radio, §174.

127. 89, 88, 87, 86,... rien à faire, vous vous êtes trompé. Essayez plutôt la radio, §174.

128. Il ne s'arrête pas et continue de défiler : essayez donc la radio, §174.

129. C'est fait, le code est entré et vous voyez le compte à rebours qui s'arrête à 78. Mais Yondal s'est repris et vous assène un violent coup par derrière, vous perdez 2 PV. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §225, raté, §239.

130. Le compte à rebours ne s'arrête pas et défile : 89, 88, 87, 86,... Essayez d'utiliser la radio : §174.

131. Rien à faire, vous avez dû faire une erreur : essayez plutôt la radio. §174.

132. Une superbe prise de judo vous permet de surprendre Yondal, vous atteignez la statue de Kâlî, alors que vous découvrez que Daisy retient tant bien que mal les gardes. Jetez 1d6 : de 1 à 5, §203, avec 6, §218.

133. Vous envoyez un magnifique uppercut au premier garde, mais les autres réagissent et l'un d'eux ouvre le feu. Vous êtes touché et vous perdez 4 PV. Vous entendez alors Daisy qui crie « *A terre !* ». Vous vous aplatissez promptement tandis que crépite un pistolet mitrailleur. Daisy arrose littéralement devant elle, les yeux fermés, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de balles dans son arme. Vous vous relevez, les gardes gisent par terre et Daisy paraît encore très secouée. Vous prenez une autre arme et vous continuez votre progression. §134.

134. Vous continuez dans le couloir jusqu'à une grande pièce d'une opulence rare. C'est sans doute le domaine privé de Yondal, mais personne n'est là. Quelques écrans vidéo sont éteints et la pièce ne comporte qu'une autre porte. Vous allumez les écrans vidéo, §88, vous allez à la porte, §109, ou vous fouillez le bureau, §152.

135. Vous l'avez repéré et un technicien, satisfait de son travail, vient juste d'y mettre la dernière main. Vous vous approchez et, discrètement, vous lui enfoncez votre pistolet dans le dos en lui intimant l'ordre de rester calme. Vous observez les commandes et vous trouvez comment entrer les codes. Faites la somme des chiffres du code d'arrêt et reportez-vous à la note correspondante.

136. Les portes s'ouvrent à nouveau. Vous êtes dans un couloir creusé dans le roc et montant en pente douce vers l'extérieur, que vous apercevez plus loin. Vous courez vers la sortie, mais deux gardes armés se mettent en travers de votre route, quelque peu interloqués. Jetez 2d6/Combat arme à feu : réussi, §190, raté, §207.

137. Yondal se retourne vers vous avec hargne et méchanceté : « *Trop tard, 06, vous ne pouvez plus rien faire. Moi, en revanche, je vais m'occuper de vous.* » En disant cela, il appuie sur un dernier bouton. Aussitôt vous voyez, sur les écrans vidéo, de la fumée apparaître à la base des trois missiles et un compte à rebours qui démarre : 100, 99, 98,... Il faut faire très vite, vous sautez sur Yondal. §173.

138. Bravo, vous avez profité de ce moment d'inattention pour étourdir Yondal. Vous observez la console : vous repérez le clavier qui permet d'entrer les codes et vous découvrez qu'il y a aussi un émetteur radio. Vous avez quelques secondes de répit. Vous essayez d'entrer le code d'arrêt du lancement, §157, ou vous contactez le MI6 par radio, §174.

139. Vous perdez encore 2 PV, et Yondal se prépare à donner le coup fatal. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §194, raté, §262.

140. §139.

141. §23.

142. Avez-vous des ecchymoses au visage ? Oui, §178, non, §15.

143. Hélas, vous n'arrivez pas à forcer la serrure ; peut-être vaudrait-il mieux revenir ce soir quand le night-club sera ouvert. §70.

144. Un grand Indien tout de noir vêtu semble être le chef de tous ces Indiens. Il s'appelle Malik et vous fait comprendre, après vous avoir désarmé, que vous êtes son prisonnier, ou plutôt celui de son chef, Yondal. Ce dernier désire vous voir pour vous expliquer, avant de vous tuer, à quoi rime toute cette histoire. Vous recevez alors un violent coup derrière la tête et puis... plus rien. §63.

145. Vous assommez un des deux hommes, des Indiens, mais l'autre a pris la fuite. Quelques instants plus tard, ils sont une demi-douzaine, armés et menaçants, à vous faire face. Aucune fuite possible. §144.

146. Etes-vous sûr d'avoir accompli votre mission ? Voulez-vous réellement rentrer, §199, ou préférez-vous aller au « Red Cat », §122.

147. Vous naviguez un long moment vers cet îlot et vous y arrivez enfin : hélas, le *Black Sea* n'est pas là. Que faites-vous ? Vous regagnez Lerwick pour aller au « Red Cat », §122, vous allez à la zone 112, §229, ou vous allez en zone 119, §164.

148. C'est peut-être plus sage. Vous êtes capturé et emmené au deuxième sous-sol. On vous propulse dans une pièce où se tient un étrange personnage. §144.

149. Une demi-heure se passe et Malik fait son apparition dans la pièce escorté par deux autres thugs. « *Mon maître désire s'entretenir avec vous, agent 06, ainsi qu'avec Daisy.* » Il jette à cette dernière un regard noir et vous comprenez qu'elle n'a plus les faveurs du clan

indien. Vous êtes emmenés tous les deux vers une autre salle. §167.

150. Yondal est passé maître dans l'art du combat à mains nues, mais vous faites jeu égal avec lui. Tout à coup, il se défile, voyant arriver les trois gardes que Daisy n'a pu retenir longtemps ; il s'éclipse par une porte dérobée. Cela vous permet d'atteindre les sabres de Kâlî. Jetez 1d6 : de 1 à 5, §203, avec 6, §218.

151. Vous assommez votre agresseur et vous vous retournez vivement : Daisy se tient là, paralysée, un sabre sanglant entre les mains. C'est elle qui vous a débarrassé de l'étrangleur. Vous lui saisissez le bras et vous l'entraînez vers la porte dérobée. Le troisième garde que vous n'aviez que blessé court derrière vous. Vous fermez la porte et la bloquez avec une statue. Vous êtes dans un curieux couloir couvert de tentures et de tapis. §108.

152. De multiples papiers embarrassent les tiroirs. Vous inspectez ces notes et découvrez ce qui semble être les codes secrets de mise à feu et d'arrêt des missiles. Cependant ces indications sont codées. Résolvez le cryptarithme suivant qui vous donne la clé de déchiffrement des deux codes. Chaque lettre représente toujours le même chiffre (pas de zéro) : A + B = C ; G + H = D ; C − F = H ; I − B = G ; H + B = J ; A + C = D ; F + B = H. Le code de mise à feu est ADGGCB et celui d'arrêt, BCCFHI. Vous allumez les écrans vidéo, §88, vous allez à la porte, §109, ou vous partez, §205.

153. Hélas, Daisy n'a subi aucun entraînement au tir et une des balles vous atteint au bras gauche. Vous perdez 2 PV. Daisy est très bouleversée, mais vous l'entraînez sans tarder dans le couloir. §134.

154. Ces appareillages complexes vous déroutent un peu et vous n'êtes pas sûr d'avoir repéré la bonne console. Possédez-vous les mini-bombes données par Q ? Oui, §206, non, §221.

155. Vous le devancez et vous l'abattez avant qu'il ne tire. Maintenant tout le monde sait qui vous êtes. Vous courez vers l'ascenseur. §236.

156. Vous tirez une rafale avant que les portes ne se ferment. Vous montez vers la surface. §237.

157. Additionnez les chiffres du code, ajoutez-y 100 et consultez la note correspondante. Si vous ne le connaissez pas, essayez la radio, §174.

158. Vous connaissez parfaitement la longueur d'onde sur laquelle les agents du MI6 attendent de vos nouvelles. Dans quelques minutes ils seront là, mais, pour l'instant, Yondal se relève. Jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, §250, raté, §140.

159. Vous dînez tôt et vous demandez à la réception de vous louer une voiture rapide. Vers 20 h 45 vous quittez l'hôtel, direction « The Lion ». §177.

160. §08.

161. Le soir venu, que désirez-vous faire ? Aller sur le port pour trouver le *Black Sea*, §17, ou aller au « Red Cat », §04.

162. Afin de signaler votre position, vous déclenchez l'émission du signal. §179.

163. Pas de problème, vous suivez de loin le *Black Sea*. Après un long périple vers le nord, le bateau indien semble ralentir. Vous distinguez au loin un yacht luxueux battant pavillon indien qui s'en approche. Les deux bateaux sont bord à bord. Vous pensez que les caisses changent de bateau, et vous attendez d'en savoir plus. Au bout d'une demi-heure environ surgissent dans votre canot des plongeurs armés de fusils sous-marins. Vous êtes pris au piège et assommé. §63.

164. Vous approchez lentement de l'île d'Unst : vous y découvrez un bateau battant pavillon indien. Ce n'est pas le *Black Sea* mais un yacht luxueux. Il est ancré près de la berge, face à une petite maison, et vous distinguez un canot qui fait la navette entre la maison et le yacht. Plusieurs personnes que vous ne pouvez pas reconnaître embarquent, puis le yacht reprend la mer. §243.

165. Vous approchez discrètement de l'ouverture secrète : un garde est en faction à l'entrée. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §104, raté, §60.

166. Les techniciens reprennent leurs activités tandis que les gardes sont manifestement dans l'expectative. Vous approchez des écrans de contrôle : vous y voyez des missiles sur leurs rampes de lancement. Certains techniciens sont en train d'assembler ce qui vous semble être des boîtiers de télécommande. Vous essayez de comprendre où se situent ces rampes de lancement. §244.

167. C'est dans un véritable temple hindou que vous pénétrez, si ce n'est l'ajout incongru de quelques écrans vidéo de contrôle. Sur un magnifique trône en or siège un Indien géant et richement vêtu. Il vous fait signe de vous asseoir sur des coussins face à lui. §184.

168. En effet les sabres sont amovibles et vous voilà armé face à ces trois colosses qui marquent un temps d'arrêt, puis se jettent sur vous. Jetez 2d6 : de 2 à 10, §233, avec 11 ou 12, §245.

169. Vous réussissez juste à la repousser momentanément : le temps pour vous de découvrir que Daisy tient un sabre ensanglanté et reste comme momifiée. Vous lui prenez le sabre des mains à l'instant même ou le thug se jette sur vous : il s'empale sur la lame acérée. Vous entraînez vivement Daisy vers la porte dérobée, tandis que le troisième garde, que vous n'aviez que blessé, se précipite derrière vous. Vous bloquez la porte avec une statue. Vous êtes dans un curieux couloir couvert de tentures et de tapis. §108.

170. Vous voici dans une fâcheuse posture : vous faites face aux gardes et vous levez les bras en signe de reddition. Puis, par surprise, vous vous jetez sur eux. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §220, raté, §235.

171. C'est sans doute le moment de les utiliser. Vous poussez devant vous le technicien qui vous sert de protection et de sauf-conduit et, passant près des consoles, vous placez çà et là les mini-bombes. C'est alors que vous voyez, sur un écran, Yon-



dal qui regagne son bateau. « *Tout cela ne sert à rien*, déclare le technicien, *le boss possède un système radiocommandé sur son yacht. Il fera partir les missiles de là !* » Vous savez que les mini-bombes exploseront dans moins d'une minute. Il vous faut rattraper Yondal au plus vite. §236.

172. Les Indiens vous tirent dessus juste avant que les portes ne se ferment. Jetez 1d6 : de 1 à 4, vous évitez les balles, avec 5 ou 6 vous perdez 2 PV. Puis l'ascenseur vous emmène vers la surface. §237.

173. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §138, raté, §115.

174. Vous connaissez parfaitement la longueur d'onde sur laquelle d'autres agents du MI6 vous attendent. En un clin d'œil vous êtes en contact, mais Yondal s'est repris et vous assène un violent coup par derrière, vous perdez 2 PV. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §249, raté, §255.

175. §250.

176. Vous ne trouvez pas d'indices tangibles, mis à part un télégramme venant de Londres, datant d'une semaine et adressé à M. Malik, dans l'île d'Unst (zone 119 sur la carte) : « BEBE ARRIVERA GLOVE DEMAIN 23 heures ». Vous trouvez aussi une adresse sans nom : 18, West End Road, Lerwick. Vous fouillez le placard, §06, ou vous gagnez votre hôtel, §195.

177. En route vers « The Lion », vous faites le point : sans aucun doute vous êtes repéré et on veut vous écarter de cette affaire. Il faut désormais être prudent et jouer serré. Vous arrêtez votre voiture à cent mètres du « Lion ». Vous voyez alors un homme y entrer : il tient un parapluie orange à la main et il est 21 heures. §36.

178. Avant même que vous ne tentiez une approche de charme, Daisy (tel est son nom) vous propose de vous faire quelques soins dans sa chambre. Vous acceptez, §196, ou vous préférez aller vous coucher (la discipline, 06, la discipline !), §160.

179. Près d'une heure et demie s'est écoulée quand vous entendez des voix et des bruits. Votre caisse est soulevée et transportée. Après un rapide périple en camion, semble-t-il, vous êtes de nouveau soulevé et posé sur le sol : le calme revient. Voulez-vous sortir de votre caisse, §41, ou attendez-vous, §42.

180. Hélas, vous n'arrivez pas à retrouver le *Black Sea* qui a pris de l'avance sur vous. Savez-vous où allait ce bateau ? Oui, §102, non, §12.

181. La chance vous sourit : §123.

182. Vous arrivez enfin en vue du yacht que vous découvrez encore plus luxueux qu'il ne vous l'avait paru cette nuit. Vous observez de loin les allées et venues des marins indiens et vous découvrez qu'il existe une entrée souterraine. Vous estimez que les caisses ont déjà été transportées dans le sous-sol : il vous faut y accéder, §165.

183. Jetez 1d6 : de 1 à 4, §105, avec 5 ou 6, §13.

184. « *Je ne vous souhaite pas la bienvenue en mon humble demeure, 06, car vous ne l'êtes pas vraiment. Vous m'avez posé bien des problèmes. Mais, laissez-moi me présenter : je suis Yondal 1er, descendant direct des princes hindous déchus par les hordes britanniques, et fidèle serviteur de Kâlî.* » Vous avisez alors derrière lui une magnifique statue de la déesse aux six bras et aux yeux de rubis. « *Je dois néanmoins rendre hommage à votre courage et votre habileté ; vous auriez pu réussir à contrecarrer mes plans avec un peu plus de chance. Mais Kâlî en a décidé autrement, elle guide mes mains et réclame la vengeance.* » §202.

185. Le sabre que vous essayez de prendre est coincé et refuse de sortir de la main de Kâlî. Les trois gardes sont sur vous. Jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, §254, raté, §86.

186. L'embuscade est parfaite : le premier garde qui se présente est projeté à terre, et vous vous saisissez de son pistolet mitrailleur avant que les autres ne réagissent. Jetez 2d6/Combat arme à feu : réussi, §204, raté, §219.

187. Une fusillade éclate dans l'étroit couloir, et vous êtes sérieusement touché avant d'éliminer vos adversaires. Vous perdez 3 PV. La voie est désormais libre. Vous continuez. §134.

188. Par bonheur, seul le garde est atteint, et Daisy en est la première surprise, mais ravie. Vous prenez son arme, l'entraînez avec vous et vous continuez d'avancer dans le couloir. §134.

189. Vous regagnez la sortie en poussant devant vous le technicien qui vous sert de protection et de sauf-conduit. En passant près des écrans vidéo de surveillance, vous découvrez que Yondal est en train de regagner son yacht. « *Votre action est inutile*, déclare le technicien, *le boss possède un système radiocommandé dans son bateau et il fera partir les missiles de là.* » Vous comprenez qu'il vous faut rattraper Yondal au plus vite. §236.

190. Les deux malfrats n'ont pas le temps d'esquisser un geste que vous les abattez. Vous voici à l'air libre : en face de vous le yacht de Yondal et une longue passerelle qui permet d'y accéder. §223.

191. Avez-vous placé des mini-bombes dans la salle principale de contrôle ? Oui, §208, non, §137.

192. Vous étourdissez sérieusement l'hindou. Vous observez la console : vous repérez le clavier qui permet d'entrer les codes et vous découvrez qu'il y a aussi un émetteur radio. Vous avez quelques secondes de répit. Vous essayez d'entrer le code d'arrêt du lancement, §157, ou vous contactez le MI6 par radio, §174 ?

193. Une série de coups de karaté mettent Yondal en difficulté et au tapis. Vous arrêtez de nouveau le compte à rebours : il se bloque sur 43. Vous essayez de contacter le MI6, §158, ou vous vous acharnez sur Yondal, §175.

194. Yondal s'écroule provisoirement : vous en profitez pour entrer le code d'arrêt du lancement, §157, ou, si c'est déjà fait, vous essayez d'en finir avec Yondal. Dans ce cas, jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, §250, raté, §140.

195. Êtes-vous déjà allé à l'hôtel Excelsior ? Oui, §159, non, §23.

196. Vous emportez une bouteille de champagne et deux flûtes. La censure nous oblige à abréger la description de cette excellente soirée. §211.

197. En sortant de cette cabine, vous vous trouvez nez à nez avec... Daisy. La jeune femme semble aussi surprise que vous et, avant même qu'elle ne réagisse, vous l'entraînez dans la cabine. Jetez 3d6/Séduction : réussi, §81, raté, §58.

198. Vous arrivez à quitter discrètement le hangar et vous vous retrouvez sur le quai numéro 3. Plusieurs marins, indiens d'origine, semblent attendre quelqu'un. Le *Black Sea* est amarré au quai. Vous essayez de monter subrepticement à bord, §93, ou vous attendez, §120.

199. De retour à Londres, vous subissez les foudres de M qui n'est pas du tout satisfait de votre prestation. Quelques heures plus tard, un missile atomique sera lancé sur Londres, intercepté de justesse par la défense antiaérienne. Une enquête aura lieu, et vous serez renvoyé du MI6. FIN.

200. Deux coups de feu de maître vous débarrassent de ces deux gardes, mais d'autres arrivent aussitôt. Vous ne pourrez pas résister longtemps : vous plongez, §213, ou vous vous rendez, §82.

201. Une porte se présente sur votre gauche : vous écoutez mais aucun bruit n'en filtre. Délicatement vous l'ouvrez. Il s'agit d'une chambre assez luxueuse : une femme est assise devant une coiffeuse et tourne la tête vers vous par hasard : c'est Daisy. Jetez 2d6/Séduction : réussi, §231, raté, §62.

202. Yondal vous raconte alors une étrange histoire : l'invasion britannique en Inde, la persécution des thugs et des adorateurs de Kâlî, la chute des royaumes hindous. Yondal se prétend être le dernier survivant de cet empire détruit et se veut l'instrument de la vengeance. Trafiquant de drogue et d'armes à haut niveau, il a amassé une fortune colossale qui lui a permis de construire ce centre. Il s'est procuré des missiles atomiques et toute l'ingénierie nécessaire à leur fonctionnement. Dans douze heures, les villes de Londres, Manchester et Birmingham seront rasées ! Kâlî sera vengée. §217.

203. En effet les sabres sont amovibles, et vous voilà armé face à ces trois colosses qui ont violemment bousculé Daisy. Ils marquent un temps d'arrêt, puis se jettent sur vous. Jetez 2d6 : de 2 à 8, §233, de 9 à 12, §65.

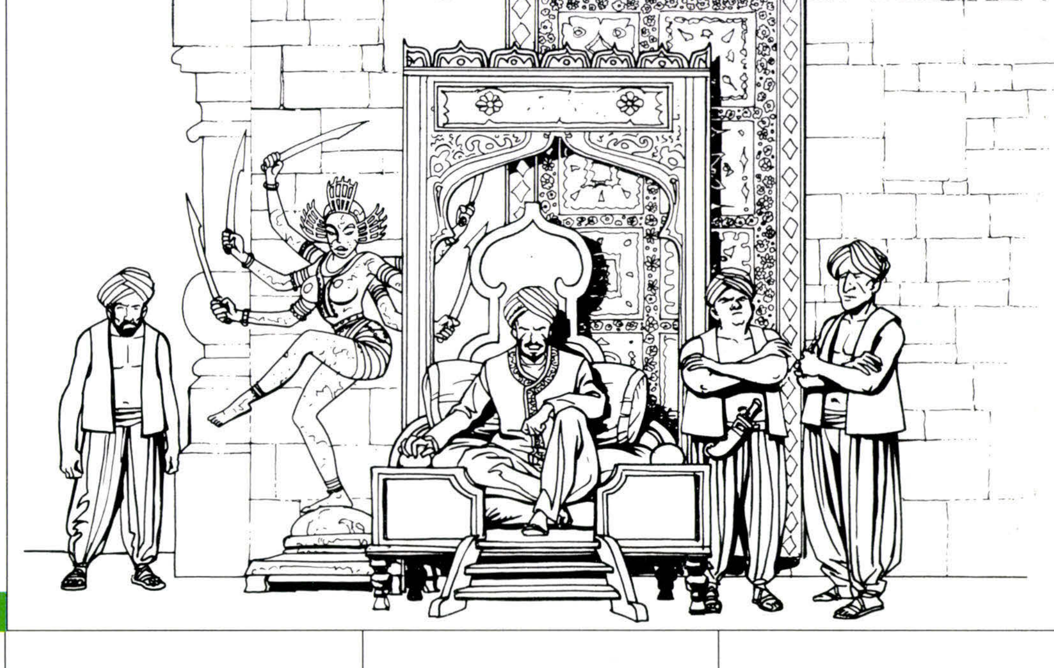
204. Vous arrosez les gardes qui arrivent, avant même qu'ils n'aient réalisé ce qui se passe. La voie est libre, vous continuez dans le couloir jusqu'à une grande pièce d'une opulence rare. C'est sans doute le domaine privé de Yondal, mais personne n'est là. Quelques écrans vidéo sont éteints et la pièce ne comporte qu'une autre porte. Vous allumez les écrans vidéo, §88, vous allez à la porte, §109, ou vous fouillez le bureau, §152.

205. Il vous semble que, une fois au premier sous-sol, vous pourrez vous faufiler discrètement jusqu'à la salle de contrôle. Là, il faudra sans doute faire le coup de feu. Vous demandez

à Daisy de regagner la surface et de se cacher près de la berge en attendant la fin des événements, triste ou heureuse. Vous ouvrez la porte et pénétrez dans l'ascenseur privé de Yondal. §246.

206. C'est sans doute le moment de les utiliser. Vous circulez le long des consoles et vous les placez stratégiquement. Jetez 2d6 : de 2 à 9, §247, de 10 à 12, §256.

207. Encore un échange de coups de feu. Jetez 1d6 : de 1 à 4, vous évitez les balles de vos adversaires : avec 5 ou 6, vous êtes touché et vous perdez 2 PV. Après avoir éliminé les deux gardes, vous foncez à l'air libre : en face de vous, le yacht de Yondal et une longue passerelle qui permet d'y accéder. §223.



208. Yondal se retourne vers vous avec hargne et méchanceté : « *Vous ne vous avouez jamais vaincu, 06, mais votre action était inutile : juste un léger retard que je viens de rattraper. Rien ni personne ne m'empêchera d'accomplir la vengeance de Kâlî.* » En disant cela, il appuie sur un dernier bouton. Aussitôt, sur les écrans vidéo, vous observez de la fumée à la base des missiles et le compte à rebours commence : 100, 99, 98,... Il faut faire très vite, vous sautez sur Yondal. §173.

209. Yondal est très fort et se rit de vous à chaque coup que vous encaissez. Vous perdez 2 PV. Jetez de nouveau 3d6/Combat à mains nues : réussi, §258, raté, §262.

210. C'est votre dernière chance, vos forces diminuent. Jetez encore 3d6/Combat à mains nues : réussi, §249, raté, §262.

211. Jetez 1d6 : de 1 à 4, §227, avec 5 ou 6, §241.

212. Vous suivez un des marins indiens qui s'est isolé et parcourt les quais. Par surprise, vous lui bondissez dessus. Jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, §34, raté, §101.

213. Des balles fusent autour de vous, mais vous réussissez à échapper à vos agresseurs. Revenu sur un quai annexe, vous vous faufilez vers le quai numéro 3 pour suivre la fin des opérations. §120.

214. Un échange de coup de feu se produit et vous êtes touché : vous perdez 4 PV. Vous êtes rapidement encerclé, et la seule solution est de se rendre. §144.

215. Vous continuez votre progression vers le nord de l'île. §182.

216. Vous progressez lentement dans le couloir quand une voix féminine appelle derrière vous : « *Garde ! attendez.* » Vous n'osez pas vous retourner et, rapidement, une main se pose sur votre épaule : c'est Daisy. Jetez 2d6/Séduction : réussi, §231, raté, §62.

217. Bien sûr, Yondal est fou, mais vous le prenez très au sérieux : les écrans vidéo ne mentent pas et vous voyez parfaitement trois rampes de missiles et de nombreux ingénieurs au travail. La situation est critique. Continuant d'écouter Yondal dans son délire, vous étudiez la situation. §22.

218. Hélas, le sabre que vous tentez de saisir est coincé et refuse de sortir de la main de Kâlî. Les trois gardes qui ont bousculé violemment Daisy se jettent sur vous. Jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, §87, raté, §86.

219. Vous abattez un des gardes suivants, mais les deux autres ouvrent le feu. Vous êtes blessé et vous perdez 4 PV. Jetez 3d6/Combat arme à feu : réussi, §204, raté, §170.

220. Avec quelques superbes coups de karaté vous surprenez vos adversaires et les mettez K.-O. Vous saisissez une arme et vous continuez votre progression avec Daisy. §134.

221. Vous regagnez la sortie d'une attitude décontractée pour ne pas vous faire repérer. Jetez 2d6 : de 2 à 9, §247, avec plus de 9, §256.

222. Un violent échange de coups de feu éclate. Avec peine vous éliminez les gardes qui sont entre vous et l'ascenseur, mais vous êtes blessé et vous perdez 3 PV. Attention ! D'autres Indiens affluent de tous les côtés. Vous vous précipitez dans l'ascenseur alors que certains gardes vous tirent dessus. Jetez 2d6/Combat arme à feu : réussi, §156, raté, §172.

223. Vous montez avec prudence à bord. Tout à coup, un thug s'interpose et vous surprend en vous attrapant à la gorge. Dans le combat, votre arme tombe à l'eau. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §114, raté, §248.

224. Avez-vous entré le code d'arrêt des missiles dans la salle principale de contrôle ? Oui, §208, non, §191.

225. Yondal vous sous-estime sans doute, car vous le repoussez. Il commence à marquer le coup. Jetez encore 2d6/Combat à mains nues : réussi, §250, raté, §239.

226. Jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, vous repoussez Yondal, §157, raté, §139.

227. Vous êtes réveillé en pleine nuit par des bruits insolites. Votre compagne n'est plus là et, pressentant un problème, vous vous tenez sur vos gardes, toujours dans l'obscurité. Tout à coup, une silhouette se penche sur vous, beaucoup trop trappue pour être Daisy. Un homme vous attaque. Jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, §69, raté, §48.

228. Une demi-heure s'écoule et le bateau démarre. Vous espérez que Daisy va rapidement revenir. Encore quinze minutes et quelqu'un entre dans la cabine, la porte du placard s'ouvre, et vous voyez la charmante Daisy. Elle est très inquiète car Malik est soupçonneux. Brutalement, la porte de la cabine s'ouvre et plusieurs Indiens font irruption arme au poing. Vous êtes rapidement maîtrisé et assommé. §63.

229. Vous finissez par trouver ce minuscule îlot mais point de *Black Sea*. Que faites-vous ? Vous regagnez Lerwick pour aller au « Red Cat », §122, ou vous allez à la zone 119, §164.

230. Vous abattez deux gardiens avant que les portes de l'ascenseur ne se referment. Vous descendez au deuxième sous-sol. §105.

231. Daisy est très heureuse de vous retrouver : manifestement elle est passée dans votre camp et elle est prête à vous aider. Hélas, à ce moment, des gardes font irruption et vous mettent tous les deux en joue. Il est trop risqué pour Daisy de faire le coup de feu. Vous vous rendez. §148.

232. Discrètement vous vous en saisissez. D'un mouvement prompt, vous la lancez vers les trois gardes et, dans le même temps, vous vous précipitez vers Yondal et la statue. Le gaz va ralentir considérablement l'intervention des gardes et vous voici face à Yondal qui enrage. Jetez 4d6/Combat à mains nues : réussi, §85, raté, §107.

233. Vous blessez grièvement deux d'entre eux, tout en maintenant le troisième à distance. Vous prenez Daisy par le bras et vous l'entraînez vers la porte dérobée. Le garde vous suit. Vous pénétrez dans un curieux couloir couvert de tentures et de tapis. Vous fermez vivement la porte entre vous et le garde et vous la bloquez avec une statue. Le garde est arrêté, et vous continuez. §108.

234. Magistral ! Vous surprenez tout le monde et les trois gardes indiens encaissent de nombreux coups. Vous réussissez à vous emparer d'un pistolet-mitrailleur. Jetez 2d6/Combat arme à feu : réussi, §204, raté, §187.

235. Vous surprenez totalement le premier garde en faisant voler son arme par-dessus vous d'un magistral coup de pied. Hélas, le suivant vous plaque contre le mur, canon braqué sur votre gorge. Mais l'Indien a oublié Daisy, et cette dernière, qui a ramassé l'arme, n'hésite pas à faire feu. Jetez 2d6 : de 2 à 10, §188, de 11 à 12, §153.
236. Vous atteignez le couloir qui mène à l'ascenseur principal. De nombreux gardes vont et viennent ; ils vous cherchent. Tout à coup, un garde vous montre du doigt et se saisit de son arme. Vous êtes le plus rapide. Jetez 3d6/Combat arme à feu : réussi, §259, raté, §222.
237. Avez-vous placé des mini-bombes ? Oui, §261, non, §263.

243. Vous suivez de loin ce magnifique yacht qui contourne la grande île par l'ouest. Après un long périple, le bateau change de cap et se dirige plein ouest. Finalement il met en panne au nord de l'île de Foula (zone 97 sur la carte). L'aube est proche et vous estimez prudent de débarquer sur l'île par le sud. §20.

244. Tout est codé et il vous faut étudier cela de près. Une main se pose sur votre épaule, vous forçant à vous retourner. Un garde indien vous regarde avec intérêt. Vous comprenez que les Européens sont rares ici et le garde vous a repéré. Le canon de son pistolet s'enfonce dans votre flanc. Vous vous rendez. §148.

vous quatre gardes au pas de course. Avec à-propos, vous faites semblant de relacer vos souliers, cachant ainsi votre visage. Bien vous en a pris puisqu'un des gardes vous a aperçu. Il vous prend pour l'un des siens et vous enjoint de les rejoindre. Dès qu'il est parti, vous vous relevez et continuez vers la salle de contrôle. §110.
247. Décidément, la chance est avec vous, car personne ne prête attention à vous. §236.
248. Vous avez du mal à respirer, la poigne du thug, qui n'utilise pas son lacet, est terrible. Vous voyez alors Yondal qui apparaît sur le pont, surpris et fou de rage ; il regagne aussitôt son salon. Il vous faut faire vite avant qu'il n'agisse.

252. L'île est complètement déserte, la végétation éparse et le sol rocailleux. Nulle âme qui vive. Jetez 2d6 : de 2 à 9, §43, avec plus de 9, §215.
253. Vous êtes dans un cul-de-sac et, bien que vous abattiez un garde, vous êtes rapidement blessé (– 3 PV) et vous devez vous rendre. §148.
254. Quelques coups de pied au visage de vos agresseurs vous permettent de les maintenir à distance. Vous essayez de prendre un autre sabre. Jetez 1d6 : de 1 à 5, §168, avec 6, §185.
255. Yondal reprend le dessus et vous faites face. Jetez de nouveau 3d6/Combat à mains nues : réussi, §249, raté, §210.
256. Aïe ! Un garde vient de vous

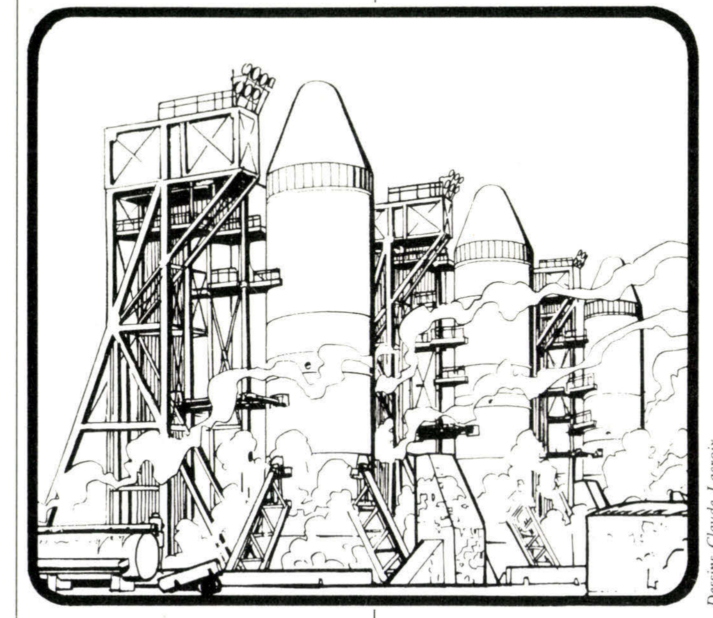
238. Vous suffoquez, et votre vision se trouble. Vous perdez 2 PV. Vous feignez alors de vous évanouir et la ruse prend, car le thug vous laisse tomber par terre. Il se penche sur vous pour vérifier son travail, et vous lui assénez un violent coup de pied dans le bas ventre. Ayant un peu récupéré, vous finissez par le basculer par-dessus bord. Vous vous précipitez alors vers le salon de Yondal où ce dernier semble affairé sur une console de contrôle : devant lui trois écrans montrent les trois rampes de lancement. §224.

239. Les deux habiles combattants que vous êtes se font face. Jetez de nouveau 3d6/Combat à mains nues : réussi, §225, raté, §226.

240. Yondal a repris le dessus et vous projette à terre. Il en profite pour relancer le compte à rebours : 65, 64, 63, 62,... Vous vous relevez. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §193, raté, §262.

241. Vous êtes réveillé en pleine nuit par des bruits insolites. A peine vous êtes-vous redressé sur votre lit que vous sentez une pression intense sur votre gorge : quelqu'un cherche à vous étrangler. Jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §69, raté, §48.

242. Hélas oui, les deux marins donnent l'alarme et se précipitent sur vous. Vous plongez à l'eau, §213, vous tirez sur eux, §59, ou vous vous laissez capturer, §82.


Dessins Claude Lacroix

245. Vous blessez un des gardes, mais les deux autres réussissent à vous désarmer et essayent de vous maîtriser avec l'espoir de vous étrangler. Vous vous débattez tant bien que mal, mais l'un des thugs vous a attrapé par derrière et vous sentez un lacet de cuir vous déchirer la gorge, votre vision se trouble et... tout à coup l'étreinte se desserre. L'autre thug est face à vous. Jetez 2d6/Combat à mains nues : réussi, §151, raté, §169.
246. Abandonnant Daisy qui continue vers la surface, vous débouchez au premier sous-sol. Comme vous l'aviez prévu, cette partie du complexe est plutôt calme. Cependant vous entendez des signes d'activité pas loin. Vous avancez prudemment et vous arrivez à une bifurcation quand passent devant

De nouveau jetez 3d6/Combat à mains nues : réussi, §260, raté, §238.
249. Vous repoussez Yondal qui accuse le coup. Cela vous permet d'appeler le MI6 pour que ses hommes interviennent d'urgence. Dans dix minutes ils seront là. Restent les missiles... §226.
250. C'est parfait, Yondal est évanoui et vous avez tout le temps de contacter le MI6. Quelques minutes plus tard, l'armée fait une brillante apparition tandis que vous dérivez dans un petit canot, tendrement enlacé dans les bras de Daisy. Félicitations, futur 006 ! FIN.
251 Votre habileté vous permet de passer inaperçu, mais vous entendez que l'alarme est donnée à bord. Vous vous cachez en attendant que la situation se décante. §120.

repérer et sort son arme. Jetez 2d6/Combat arme à feu : réussi, §155, raté, §113.
257. Vous entrez dans le salon du yacht, Yondal est affairé sur une console : devant lui trois écrans montrent les trois rampes de missiles. §224.
258. C'est à votre tour de rire car Yondal s'écroule par terre, très secoué. Vous vous précipitez sur la console : essayez-vous d'entrer le code d'arrêt des missiles, §157, ou contactez-vous le MI6 par radio, §174 ?
259. Vous faites feu de toutes parts et cela vous permet d'atteindre l'ascenseur alors que les gardes indiens affluent de tous les couloirs. Trop tard pour eux, les portes se ferment. Vous montez vers la surface. §237.
260. Enfin, vous arrivez à vous libérer de l'étreinte mortelle du thug et avec un magnifique saut chassé, vous le basculez par-dessus bord. Vous vous précipitez dans le salon où Yondal semble affairé sur une console de contrôle : devant lui trois écrans montrent les trois rampes de lancement. §224.
261. Vous entendez une série d'explosions sous vos pieds. Voilà qui est fort satisfaisant. §136.
262. C'en est trop, ce dernier coup vous est fatal car vous sombrez dans l'inconscience d'où vous n'émergerez jamais. Le chaos va s'abattre sur la Grande-Bretagne. FIN.
263. §136.
264. Vos doutes étaient justifiés car, lorsque la limousine passe à votre hauteur, un homme fait feu sur vous. Vous ripostez, mais vos agresseurs prennent la fuite. Ce fut juste. Vous gagnez l'hôtel. §75.

JEUX & STRATÉGIE PRÉSENTE

Vous êtes plutôt JESSIE ou JEST ?

Si vous aimez

- L'ACTION
- LA BASTON
- LA TACTIQUE
- LE RISQUE
- LE JEU
- LES JOUEURS

Vous êtes plutôt JEST

CARCRASH, c'est le jeu qui fait fureur sur JEST. Plongez à fond les manettes dans cet univers impitoyable. Aux commandes d'un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers!

3615 JEST

Si vous aimez

- LA RÉFLEXION
- LE DIALOGUE
- LA STRATÉGIE
- LES ÉCHECS
- LE JEU
- LES JOUEUSES

Vous êtes plutôt JESSIE

JESSIE, c'est le serveur télématique et sympathique de JEUX & STRATÉGIE. Vous voulez faire un break dans la journée, ou vous détendre après le dîner? Quelle que soit l'heure, vous serez heureux de vous retrouver entre joueurs de bonne compagnie sur JESSIE, par exemple pour une bonne vieille partie d'échecs sur votre Minitel.

3615 JESSIE

A MOTS COUVERTS

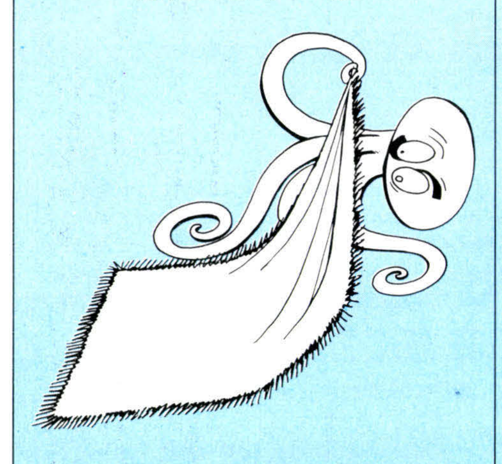
Après les chiffres, les lettres ! Cette fois, ce sont des mots qui se cachent derrière ces casse-tête. Mais rassurez-vous. Ici, pour les découvrir, logique et raisonnement seront plus utiles que la connaissance sans faille du dictionnaire.

1

Dans cette liste, chaque mot est suivi du nombre de lettres communes avec le mot à trouver et situées à la même place. Quel est le mot caché?

CROIX

G L A N D	0
C L O W N	2
S I L E X	1
C R A I E	3
M U L E T	0



2

Même genre d'exercice... En plus difficile. Car, ici, on a indiqué le nombre de lettres communes avec le mot à trouver mais situées à une place différente.

B A R O N	2
C H A M P	2
I M A G E	2
L O U I S	2
M U L E T	3
R O M A N	2

3

CRAPAUD, DAUPHIN, FOULQUE, GORILLE, GUEPARD, MOUFLON et TRIONYX.

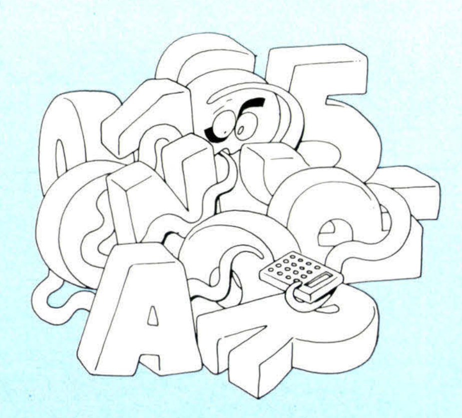
A partir de cette liste, retrouvez le nom d'un animal en sept lettres, sachant que :
- sa première lettre est aussi la première lettre d'un des sept mots de la liste;
- sa deuxième lettre est aussi la deuxième lettre d'un des six autres mots de la liste;
- sa troisième lettre est aussi la troisième lettre d'un des cinq autres mots de la liste;
- sa quatrième lettre est aussi la quatrième lettre d'un des quatre autres mots de la liste;
- sa cinquième lettre est aussi la cinquième lettre d'un des trois autres mots de la liste;
- sa sixième lettre est aussi la sixième lettre d'un des deux mots non encore utilisés;
- et, enfin, sa dernière lettre est aussi la dernière lettre du dernier mot non encore utilisée.

Quel est donc ce huitième animal ?

4

Trouvez ce mot de sept lettres, toutes différentes, sachant que sa première et sa sixième lettres sont séparées par deux lettres dans l'alphabet de même que :

- sa deuxième et sa septième,
- sa deuxième et sa quatrième,
- sa troisième et sa septième,
- sa quatrième et sa cinquième,
- la cinquième et la sixième étant, quant à elles, séparées par trois lettres dans l'alphabet.



5

Selon le procédé qui consiste à attribuer à chaque lettre la valeur correspondant à son rang dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3...), trouvez un mot de sept lettres, sachant que :

- sa deuxième et sa quatrième lettres sont identiques, toutes les autres étant différentes;

- sa première, sa deuxième, sa quatrième, sa cinquième et sa sixième lettres ont pour valeur des carrés parfaits;

- la valeur de sa troisième lettre est le double de celle de sa sixième;

- la troisième et la septième lettres se suivent dans cet ordre dans l'alphabet.

6

On dispose de cinq jetons comportant chacun deux lettres différentes à raison d'une lettre par face. Avec ces jetons, on peut former les trois mots suivants:



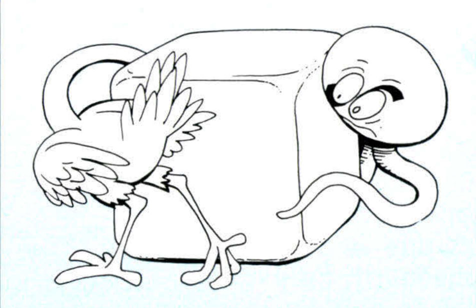
Cette fois, les mêmes jetons ont été placés de telle sorte qu'ils ne forment pas un mot existant. Pourtant, un observateur placé derrière la rangée de jetons pourrait lire un mot. Lequel?

M I V A R

7

Quels sont les trois mots de six lettres qu'il faut choisir dans la liste pour pouvoir écrire, avec les dix-huit lettres qui les composent, le titre "LE LIEVRE ET LA TORTUE".

ALERTE
ETOILE
LAITUE
LAVOIR
LETTRE
LEURRE
LEVIER
LEVURE
OTARIE
OURLET
RATURE
REVEIL
TRIERE
TRUITE
VALEUR
VIROLE
VOLUTE



8

Cette grille de mots croisés est de dimensions fort modestes. Mais, hélas, les définitions ne sont pas d'une parfaite précision. Parviendrez-vous cependant à trouver la solution?

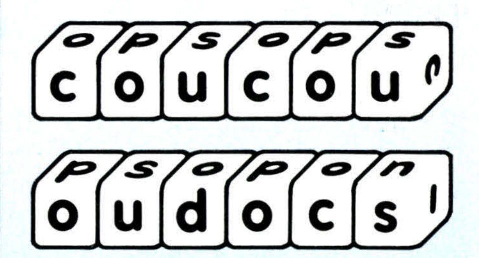
Horizontalement: 1. Participe passé; **2.** Article; **3.** Département; **4.** Article; **5.** Pronom personnel; **6.** Nombre; **7.** Département.

Verticalement: A. Oiseau; **B.** Mammifère. Participe passé; **C.** Préposition; **D.** Evolutif.

	A	B	C	D
1				■
2			■	
3				
4			■	
5		■		
6				
7				

9

Les douze cubes présentés ici sont tous absolument identiques.
Quel nom d'oiseau pourra lire un observateur placé derrière la rangée de cubes du bas?



10

Tous les mots de cette première liste ont une propriété commune très particulière.

OMBRE
CREPE
MOULE
MOUSSE
PAGE
CARTOUCHE
SOLDE
MEMOIRE
POSTE

Quel est le seul mot de cette seconde liste qui pourrait prendre légitimement place dans la première?

HUITRE
LIVRE
GALETTE
OSEILLE
FEUILLE
CARTE

Solutions page 116

SUIVEZ LE GUIDE

Le major MacLambert arriva au micro et sans attendre le silence, déclara: "Non, non, non. Relisez bien le numéro 52 : j'avais promis le combat spatial dans *une* prochaine gazette; pas *la* prochaine... (je vous entends d'ici ronchonner!). Puis devant les Mega médusés, il enchaîna: Quittons un instant l'espace, cela nous détendra."

Savez-vous qu'il existe un magazine, édité par l'école de la planète Norjane, destiné aux Mega? Diffusé sur les planètes de la Guilde des Mega sur douze supports différents, y compris le papier, le cristalogiciel ou le Sulfate de Redium (en un exemplaire pour les archives, vu le prix de ce matériau), il contient des informations anecdotiques, des récits et conseils, du bricolage, éventuellement des nouvelles des découvertes effectuées par les laboratoires de Norjane...et un système d'autodestruction pour ne pas tomber sous des yeux indiscrets. Cette revue est autant destinée à la culture générale des Mega qu'à leur distraction.

On en trouve parfois des exemplaires totalement identiques à "quelques détails près" lorsqu'un Mega oublie le sien sur une planète de la Guilde, mais ils viennent d'un univers parallèle! Notez que l'autodestruction d'un exemplaire a parfois trahi un faux Mega infiltré...

Nous vous présentons ici quelques extraits de cette revue, dont le titre en terrien donne: *Guide de la Guilde* (le "*Gégé*" en argot Mega).

SULULE ET OPTO-SYMBOLIQUE

Fyz Yamor, 110 ans, chrono-physicien vilnéen surtout connu pour ses travaux sur la structure du temps, se demandait également pourquoi on pouvait se transférer dans un être vivant et transiter dans des structures tétraédriques (il n'était, bien sûr, pas le seul, mais ce sont ses travaux qui ont le mieux abouti). Il élabora une théorie sur la résonance entre les structures tétraédriques et l'image spatio-temporelle de la pensée, introduisant la notion de dureté (Volonté) de l'esprit visé. Ce qu'il ne put expliquer, c'est pourquoi certains ont ce don et d'autres non... A partir de cette théorie, il réalisa, un peu par hasard, un composé chimique complexe, le Sulule (en hommage à Olu Sulule, disparu de façon tragique, et dont les travaux inspirèrent Fyz Yamor). Cette matière molle et translucide présente pour les Mega d'étranges propriétés. Une application pratique (et esthétique) est le Deltatouage. Le Sulule est injecté sous la peau, et modelé par rayonnement pour prendre la forme d'un symbole précis. Indécelable pour un œil non exercé, ce symbole peut être mis "sous tension" par le Mega avec les avantages et les inconvénients suivants:

- Le tatouage est parcouru d'éclairs bleutés.
- Le Mega perd un nombre variable de pVo, durant tout le temps où il active le symbole. Cette activation se mesure en tours (minutes) indivisibles.

Le symbole, utilisant la Volonté, se comporte comme l'un des objets suivants:

- Paralysant (1 tir par tour). 3pVo.
- Emetteur d'ondes électromagnétiques, soit:

Lumière faible (halo). 1pVo.
Lumière forte (faisceau). 2pVo.
Laser (1 tir par tour). 3pVo.
Emetteur rayons X. 3pVo.
Emetteur radio (sert surtout de brouillage, de leurre, ou d'aide à la localisation. Il est possible d'émettre en "morse", mais des messages intelligibles sont trop difficiles à synthétiser). 3pVo.

- Commande robot. A condition de s'être entraîné avec le robot en question, il est possible de lui transmettre des ordres prédéterminés (variable de cinq à vingt ordres pour une heure à une journée d'entraînement). 3pVo.

- Projecteur gravifique. Peut faire varier le poids d'un être vivant de sa moitié à son double, ou inverser la gravité. Tir et Portée du paralysant. L'effet cesse hors champ. 4pVo.

- Brouilleur mental. Agissant au niveau du cerveau des victimes, il est ressenti comme un "bruit intérieur" et diminue toutes les Aptitudes de 50. Tir et portée du paralysant. 3pVo.

La "greffe" d'un de ces Deltatouages est une opération longue et douloureuse malgré les techniques médicales, durant 10 à 15 heures, consommant 1d6 pE, et demandant un mois de repos total. Il est donc rare de voir des Mega portant plus d'un ou deux Deltatouages. Lorsque c'est le cas et que deux ou trois "pouvoirs" sont utilisés simultanément, les pVo mobilisés s'additionnent. La volonté revient ensuite à la normale. Les Deltatouages peuvent tomber en panne. Cas rare qui survient chez des


Dessins Claude Lacroix

sujets ayant perdu beaucoup de pVo ou de pE d'un coup.
Enfin, ils sont, le plus souvent, disposés sur la poitrine pour plus de discrétion, sur le front pour impressionner, ou au creux de la paume pour faciliter le tir.
Ils ne sont greffés que chez des Mega d'un certain niveau, en vue de missions bien précises.

LUNETTES SVM

Les lunettes SuperVisionMultiple sont directement issues des antédiluviens amplificateurs de lumière. On ne les confie que rarement aux Mega, qui d'ailleurs, cassent tout. Leurs possibilités?
AL: vision nocturne comme en plein jour.
IR: vision des chaleurs selon un dégradé coloré.
UVR: vision des rayon UV et

Radio. Une source radio luit ainsi comme une lampe ou un phare.
RX: image perçue équivalente à une radiographie (médicale). La zone analysée est très petite (celle située entre l'émetteur de rayons X et l'observateur). Rappelons le danger d'une exposition prolongée aux rayons...
TR: traduction simultanée d'un texte lu. Deux langues programmables.
CD: affiche la distance de l'objet focalisé.
CT: calculateur de trajectoire. +20 en tir instinctif, précision projectile, jet et entrave, +40 en Tir visé ainsi qu'en Conduire et Piloter.
Agrandissement jusqu'à vingt fois.
Le choix des fonctions (au maximum trois à la fois, si elles ne sont pas incompatibles) se fait par clignement de paupières (entraînement d'une semaine nécessaire sous peine de surprises!) ou par TASP (voir ci-dessous) pour de très très rares modèles.
Apparence de petites lunettes de piscine actuelles ou de lunettes de soleil.
Attention, un droïde A5 coûte moins cher partout! Gare aux convoitises.

TASP

Le TétraAnalyseur à Structure Psychique est un appareil de haute technologie, mélange de circuits et de réseaux de Sulule. Il permet d'émettre et de recevoir dans la gamme de l'onde Mega. Le réseau de Sulule constitue une antenne psychique et l'équivalent d'un Nanordi NT6 transcrit en son et image... Sa taille varie avec les tâches qu'on lui demande (il peut agir comme un relais psychique) et la portée nécessaire. Il peut servir de système de commande mental(voir les lunettes ci-dessus), de détecteur d'intention (sans aller jusqu'à la télépathie, il permet de sentir l'état d'esprit d'un interlocuteur), de générateur d'illusions, d'aide aux pouvoirs psy (support à la mise en transe).

Tous ces gadgets ont été fabriqués en petites quantités, et les chances d'en obtenir un pour une mission sont minces. Quant à l'ambiance du debriefing si vous les perdez...

Mais le magazine contient aussi divers conseils pour fabriquer sur place vos gadgets salvateurs.

BRICOLAGE

Voici une nouvelle aptitude utile pour vos personnages:
Bricolage: 0323210033 I.D.A.

Ce talent permet de réaliser, ou de détourner, de petits objets, des montages électromécaniques, des produits chimiques simples. Il ne se substitue pas à des Aptitudes comme Mécanique, ou Chimie, qui sont employées pour tout problème vraiment sérieux ou demandant une connaissance étendue du domaine concerné. Ici, il s'agit juste de mettre en œuvre des "trucs et astuces" vus dans le *Guide de la Guilde* ou ailleurs. Le MJ jugera la difficulté en fonction des circonstances, du temps et du matériel disponible (en se reportant Tableau 1, page 13 de *Mega2*, 10% de bonus ou malus pour chaque point de la colonne 4).

Quelques exemples:

- Aveugleur à poudre. Appareil projetant un nuage de poudre (en l'occurrence du poivre) à l'aide d'un champ électrostatique. Difficulté moyenne, ou même "plutôt difficile" si le piège doit tenir dans une bague (malus 20%).

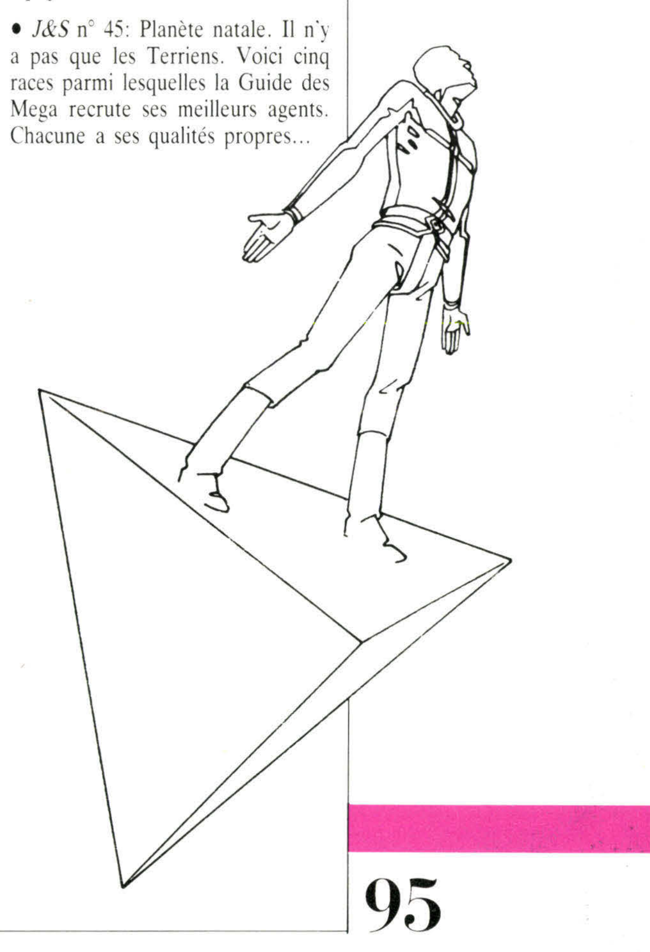
- Film Pyrogène. Très prisé des fumeurs, des scouts et des dragueurs. Cette fine pellicule chimique s'applique sur le pouce et l'index ou le majeur. D'un claquement de doigts très classe, une flamme apparaît sur le pouce durant environ 30 secondes, ce qui permet d'allumer une cigarette, un feu, ou de la dynamite... Le film protège de sa propre chaleur 30 secondes justement... Il ne fonctionne pas dans l'humidité, et si une application peut tenir 24 heures en fournissant jusqu'à douze allumages, la protection cesse en fait au bout de dix...(– 1pVi et incapacité du pouce). Difficulté: aisé si l'on a pu se fournir les ingrédients sur une planète de Technologie Type 5.

- Laser Aiguille. Ce bidouillage à partir d'un pistolaser demande environ 30 minutes (Difficulté moyenne) ou au minimum 5 minutes (malus 50%). Le faisceau obtenu est très fin et concentré et permet de découper une porte blindée en acier (résistance 80) en 5 minutes en ne consommant qu'une seule charge. En revanche, le faisceau est si fin qu'utilisé comme arme, le laser fait des micro-trous indécelables et sans effets... Le remettre en mode normal prend le même temps. (Note au MJ: si l'opération se fait en 5 minutes, tenir compte d'une possibilité de panne ultérieure...).
Le Guide raconte de façon anecdotique qu'un Mega transforma un jour son épée-laser en clé de lumière solide pour pénétrer dans une forteresse, mais ne donne pas de détails techniques...

RAPPEL

Comme on nous le demande encore parfois, voici l'Aptitude "Entrave", oubliée dans les règles de *Mega2*.
Précision Entrave: 0000000000 P.A.
Et comme la persistance de cette question laisse à penser que beaucoup de joueurs n'ont pas lu toutes les *Gazette Galactique*, un petit récapitulatif ne sera pas inutile.

- *J&S* n° 40: Quelques précisions et errata sur *Mega2* (Entrave, Vitesse, Réussite pour les règles de base, Télékinésie, arme de jet, scaphandre spatial, écran télépathique), argent et matériel, visibilité et déplacement.
- *J&S* n° 41: Tout sur les points de Transit, autres moyens de voyage rapide, langues, Equilibre et Volonté, Champs de force.
- *J&S* n° 42: Les Mega et le matériel (que choisir selon les types de mission, les sous, liste de gadgets et armes supplémentaires).
- *J&S* n° 43: Jouer les aliens! Ou comment entrer et vivre dans la "peau"(?) de Martiens, Blobs et autres créatures. Plus un scénario pour essayer tout de suite: *Voyage à Gunivers.*
- *J&S* n° 44: Le Salon du robot. Tous les types, les familles, leur équipement...
- *J&S* n° 45: Planète natale. Il n'y a pas que les Terriens. Voici cinq races parmi lesquelles la Guide des Mega recrute ses meilleurs agents. Chacune a ses qualités propres...
- *J&S* n° 46: Briefing: des réponses à vos divers courriers (voyage temporel, savants fous, matériel, pouvoirs secondaires), et deux accessoires, le harnais de combat et l'estafette Sagaie...
- *J&S* n° 47: Un peu d'histoire-géo. Les mondes de l'AG et les autres, histoire du voyage galactique, Guilde des Mega, quelques figures de l'histoire.
- *J&S* n° 48: Norjane, planète d'origine de la Guilde. Son "sanctuaire" et la planète qui l'entoure.
- *J&S* n° 49: Equipement: Types de mission (exploration, diplomatie, etc.) et paquetages détaillés correspondants, plus quelques gadgets.
- *J&S* n° 50: Une nouvelle feuille de personnage, plus synthétique et permettant de mieux visualiser l'état du personnage.
- *J&S* n° 51: Matos. Après les véhicules pour missions "tranquilles" du numéro 46, l'équipement pour se rendre au cœur des batailles cosmiques.
- *J&S* n° 52: Dans l'espace. Suite du chapitre précédent: un vaisseau "privé" qu'il vaut mieux avoir dans son camp.



JEUX DE LETTRES

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

PAGE
TOME

CORDE
PENDU

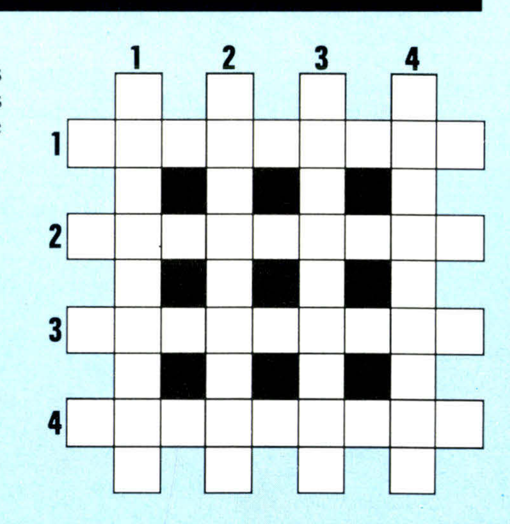
LAPIN
VACHE

PLUIE
NEIGE

VAGUE
HOULE

LES ANAGRAMMES CROISEES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)



Horizontal:
1. E E E I L N S S T (2)
2. A E I P R S S T U (3)
3. A E I I N N S S T (2)
4. A I I N O R S T T

Vertical:
1. A E E I N R S T T (7)
2. A D E I I R S S S
3. A A E I N R T T T (2)
4. A E I N N O T T T (2)

LES COUSINS

Dans la liste ci-contre, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente et un mots cachés?
On peut, ici, conjuguer.

- O U L E T
M A R - I S
B - N G O
- O U E T T E
C O R - I E R
D U R - T E S
E M P - R E E
- E R M I T E S
E N - R A I N
D O U - I N E

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, CAPSIDE scrabble sur les lettres de ORALES, et ENFILES sur celles de ORGIE.

CAPSIDE + O =

CAPSIDE + R = (* *)

CAPSIDE + A =

CAPSIDE + L =

CAPSIDE + E = (* *)

CAPSIDE + S = (* *)

ENFILES + O = (* *)

ENFILES + R = (* * *)

ENFILES + G =

ENFILES + I =

ENFILES + E =

Les astérisques signalent le nombre de solutions multiples.

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A E E I N P S T U: La . . . . s'entraîne de manière . . . .

A A I F N N S S T: C'est en . . . . que le . . . . peut sauver sa vie

A C C E F I N N O: On ne . . . . pas un projet sans . . . . mutuelle

A E E I I N P R S: Plusieurs . . . . bordent la . . . .

E E G I O R T T U: La . . . . est tombée dans la . . . .

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de six lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver ! (On ne conjugue pas.)

P R O N E + O =

L O G E S + P =

O E I L S + L =

O I N T E + T =

A M U I S + V =

T E R N I + L =

G I R O N + O =

T O N T E + P =

L E N T O + S =

V I T A L + O =

JARNAC! ®

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, MOT, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord E, puis R; etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	M	O	T						
E									
R									
S									
I									
E									
D									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	A	U	T	R	U	C	H	E	
?	B	A	N	T	O	U	E	S	
?	A	V	E	U	G	L	E	S	
?	N	E	P	H	R	I	T	E	
?	M	A	R	M	I	T	O	N	
?	D	R	O	I	T	U	R	E	
?	L	E	M	U	R	I	E	N	

Solutions page 117



TOURS DE PASSE-PASSE

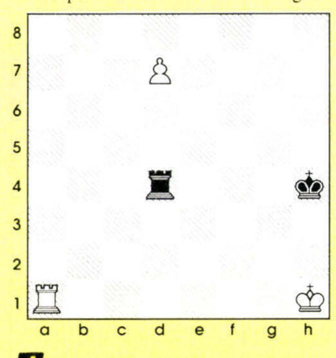
STRATEGIES

"Les finales de Tours sont toujours nulles", dit un jour le grand maître, poète et humoriste, Xavier Tartakover. En exprimant là une donnée statistique de la pratique des tournois où la majorité des finales de Tours, même avec un déséquilibre matériel, se terminent par la nullité, il ne faisait que mettre en relief la grande efficacité de la Tour en tant que pièce défensive.

Dans la plupart des exercices qui suivent, les Noirs se serviront de leur Tour pour une série d'échecs au Roi dont il ne sera pas facile de se dépêtrer, la Tour noire passant aisément des échecs sur les colonnes aux échecs sur les rangées. On notera une particularité remarquable de la Tour : placée dans un coin, elle ne contrôle pas moins de cases qu'au centre. Etonnant, non ?

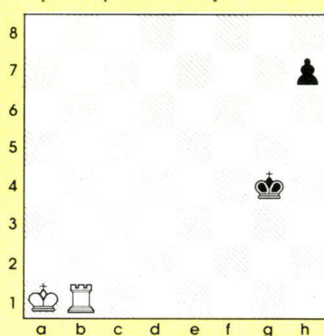


Juste pour échauffer les méninges.



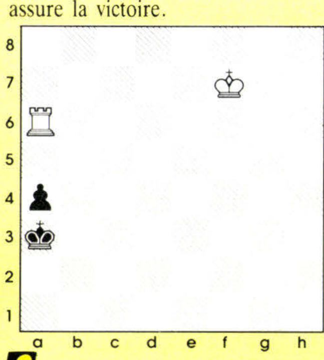
1 *Les Blancs jouent et gagnent*

Avant de foncer avec le Roi, deux coups s'imposent. Lesquels ?



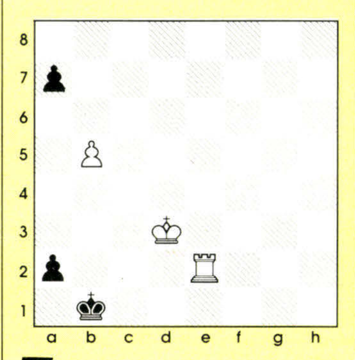
2 *Les Blancs jouent et gagnent*

Ici, c'est un coup préliminaire qui assure la victoire.



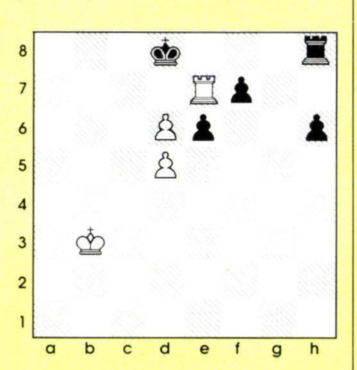
3 *Les Blancs jouent et gagnent*

Seule une astuce diabolique permet de l'emporter.



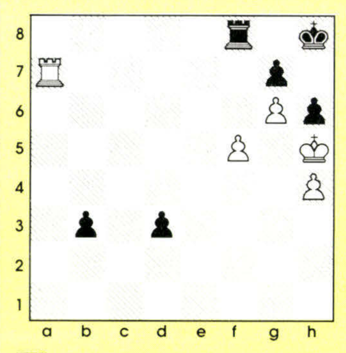
4 *Les Blancs jouent et gagnent*

La Tour blanche n'est-elle pas mieux placée que son homologue noire ?



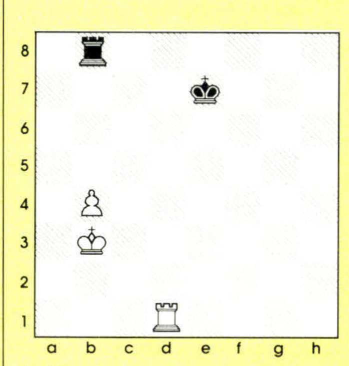
5 *Les Blancs jouent et gagnent*

Les Noirs semblent avoir un avantage écrasant. Seule une attaque furieuse peut renverser la vapeur.



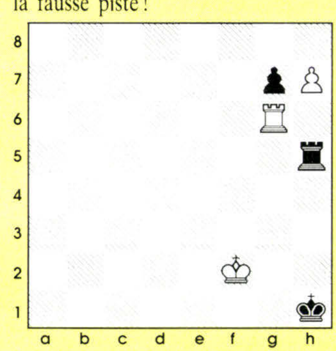
6 *Les Blancs jouent et gagnent*

Il suffit d'un coup pour neutraliser les effets des échecs de la Tour noire.



7 *Les Blancs jouent et gagnent*

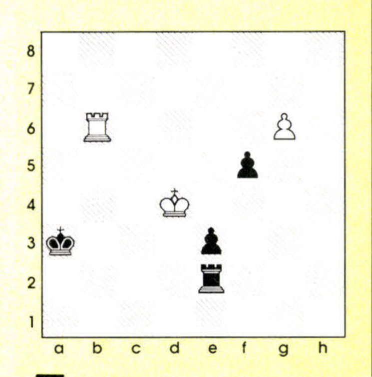
Une superbe manœuvre de contournement est, ici, la clef. Attention à la fausse piste !



8 *Les Blancs jouent et gagnent*

Solutions page 118

Trouvez les subtilités nécessaires à la promotion du pion!



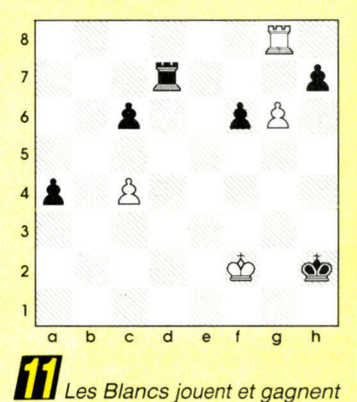
9 *Les Blancs jouent et gagnent*

Une position d'apparence anodine mais qui recèle des merveilles.



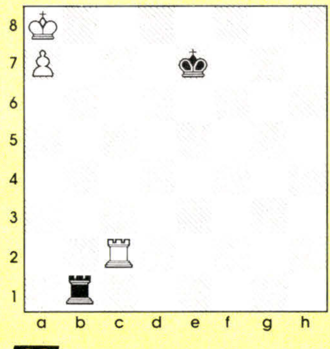
10 *Les Blancs jouent et gagnent*

Même observation.



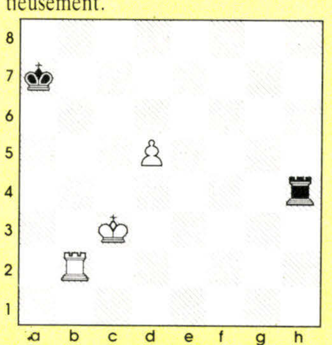
11 *Les Blancs jouent et gagnent*

Il ne suffit pas d'extirper le Roi, il faut trouver le superbe septième coup qui permet d'échapper au harcèlement de la Tour.



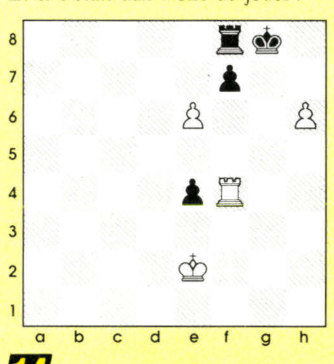
12 *Les Blancs jouent et gagnent*

Encore une étude subtile où l'avancée du pion doit être préparée minutieusement.



13 *Les Blancs jouent et gagnent*

Et si c'était aux Noirs de jouer?



14 *Les Blancs jouent et gagnent*

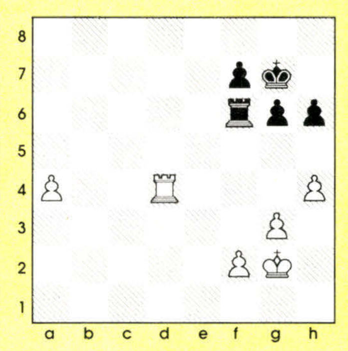


Blancs: Alekhine; Noirs: Capablanca
Trente-quatrième partie de la finale du championnat du monde, jouée à Buenos Aires en 1927.
Gambit-Dame orthodoxe.

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, Cf6; 4. Fg5, Cbd7; 5. e3, c6; 6. a3, Fe7; 7. Cf3, 0-0; 8. Fd3, d×c4; 9. F×c4, Cd5; 10. F×e7, D×e7; 11. Ce4, C5f6; 12. Cg3, c5; 13. 0-0, Cb6; 14. Fa2, c×d4; 15. C×d4, g6; 16. Tc1, Fd7; 17. De2, Tac8; 18. e4, e5; 19. Cf3, Rg7

(avec ce coup et le suivant, Capablanca perd du temps. Mieux valait l'échange en c1 ou même 19. ...Fg4, puis 20. ...F×f3, tout cela évitant, comme ceci va arriver dans la partie, la perte d'un pion à l'aile-Dame)

20. h3, h6; 21. Dd2!, Fe6; 22. F×e6, D×e6; 23. Da5!, Cc4; 24. D×a7, C×b2; 25. T×c8, T×c8; 26. D×b7, Cc4; 27. Db4, Ta8; 28. Ta1, Dc6; 29. a4, C×e4 ; 30. C×e5!, Dd6; 31. D×c4, D×e5; 32. Te1, Cd6; 33. Dc1, Df6; 34. Ce4, C×e4; 35. T×e4, Tb8; 36. Te2, Ta8; 37. Ta2, Ta5; 38. Dc7, Da6; 39. Dc3+, Rh7; 40. Td2, Db6; 41. Td7, Db1+; 42. Rh2, Db8+; 43. g3, Tf5; 44. Dd4, De8; 45. Td5, Tf3; 46. h4, Dh8; 47. Db6, Da1; 48. Rg2, Tf6; 49. Dd4!, D×d4; 50. T×d4, Rg7



(la consécration de l'avantage matériel d'un pion dans cette finale de Tours a été anticipée par Alekhine qui a vu que la Tour noire devrait se placer passivement en a6, puis que les Noirs devraient mobiliser leur Roi pour empêcher celui des Blancs de venir en b5, et laisser leurs pions de l'aile-Roi à la merci d'une infiltration royale de l'adversaire. Capablanca se défendra au mieux sans pouvoir échapper à la défaite.
Conclusion : cette finale est gagnante pour les Blancs. Cette évaluation est restée gravée dans la théorie des finales et "Alekhine-Capablanca 1927" est la référence pour nombre de finales de Tours qui lui ressemblent)

51. a5!, Ta6; 52. Td5, Tc6; 53. Td4, Ta6; 54. Ta4

(après une hésitation, Alekhine décide de placer sa Tour derrière le pion passé, pour le "pousser" vers la huitième rangée. En règle générale, c'est la meilleure place, aussi bien pour l'attaquant que pour le défenseur – pour Capablanca, la meilleure défense, si elle avait été possible, aurait été de placer sa Tour en a4, a3, a2 ou a1)

54. ...Rf6; 55. Rf3, Re5; 56. Re3, h5; 57. Rd3, Rd5; 58. Rc3, Rc5; 59. Ta2!, Rb5

(alors que les coups de pions les affaibliraient et accéléreraient la défaite, les coups de Tour laisseraient le pion avancer, les Blancs étant prêts à le sacrifier pour peu que les Tours s'échangent, laissant le Roi blanc dévorer les pions noirs)

60. Rd4!, Td6+; 61. Re5, Te6+; 62. Rf4, Ra6

(les Noirs sont parvenus à activer leur Tour... au prix de l'infiltration du Roi blanc)

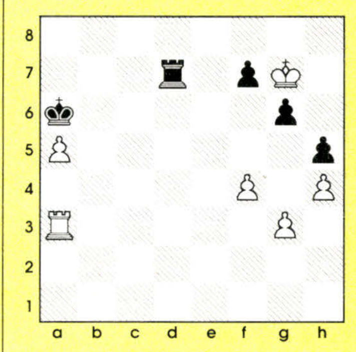
63. Rg5!, Te5+; 64. Rh6, Tf5

(la pointe de la défense. Il semble difficile de progresser. Alekhine se charge de montrer la méthode)

65. f4!, Tc5; 66. Ta3, Tc7!

(pas 66. ...Tf5 car après 67. Rg7! les Noirs seraient en zugzwang)

67. Rg7, Td7



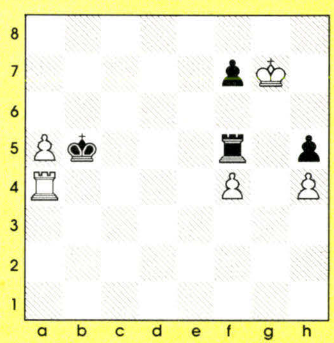
68. f5!

(le "break", nécessaire à la victoire)

68. ...g×f5; 69. Rh6, f4!

(le plus tenace)

70. g×f4, Td5; 71. Rg7, Tf5; 72. Ta4, Rb5



73. Te4!

(avec la menace 74. Te5+)

73. ...Ra6; 74. Rh6, T×a5; 75. Te5, Ta1; 76. R×h5, Tg1; 77. Tg5, Th1; 78. Tf5, Rb6; 79. T×f7, Rc6; 80. Te7!

80. ...Abandon

AU COMMENCEMENT ETAIT LE VERBE...

STRATÉGIES   GRANDS CLASSIQUES

Dans cette rubrique, nous répétons régulièrement que la référence du Scrabble est le Petit Larousse; c'est vrai pour ce qui est de l'existence des mots. Pour la conjugaison des verbes, en revanche, c'est un autre ouvrage qui fait autorité: le "Bescherelle"...

Pour être précis, il s'agit de *L'art de conjuguer-dictionnaire de 12 000 verbes*, édité chez Hatier (éditions 1981 et ultérieures). C'est cet ouvrage qui détermine les formes de conjugaison admises, par référence à des verbes types.

Au Scrabble, l'interprétation du Bescherelle se fait cependant dans un sens très restrictif: les seules formes admises sont celles qui sont citées explicitement, ou implicitement par "*etc.*" ou "...", ou bien mentionnées dans certaines remarques. Mais même parmi celles-ci, sont exclues les formes citées en caractères italiques, et celles pour lesquelles Bescherelle note "*guère, peu, pratiquement, rarement,... utilisé*".

Ainsi, par exemple, ESTER n'est admis qu'à l'infinitif, BRAIRE qu'aux troisièmes personnes de certains temps, etc.

Si un verbe présent dans le P.L.I. est absent du Bescherelle, il est valable pour les formes de conjugaison indiquées par le P.L.I., ou, à défaut, par le Bescherelle pour des verbes de même conjugaison; ainsi, REMODELER se conjuguera comme MODELER, MECONDUIRE comme CONDUIRE, etc. Par ailleurs, si le type du verbe (transitif ou intransitif, pronominal, impersonnel) est déterminé par le P.L.I., c'est Bescherelle qui juge si un verbe est défectif, et s'il forme ses temps composés avec ETRE ou AVOIR.

Cependant, le Bescherelle étant parfois lui-même peu précis, ou en contradiction avec l'usage, la Fédération Internationale de Scrabble a statué sur un certain nombre de points litigieux, dont nous citons les plus utiles.

Les participes passés: CHALOUPE, EMERGE, GERME, JAILLI et REJAILLI, OBEI et DESOBEI, RECHAPPE, SURGI et RESURGI, sont considérés comme variables; en revanche, DAIGNE et SURSIS sont invariables.

Les participes passés des verbes pronominaux sont variables, sauf: APPARTENU, COMPLU, DEPLU, PLU, RESSEMBLE, SUCCEDE, SUFFI.

Les verbes suivants, bien qu'intransitifs dans le P.L.I., sont à considérer comme transitifs directs: ARRISER, BLONDIR, COGITER, DECALOTTER, FESTOYER, GLOSER, GRIMACER, MAZOUTER, RABONNIR, RECOURIR, ROSIR, VOCALISER.

- AGONIR, BISQUER, DEFAILLIR, DOUER, PROMOUVOIR, PUER, RIRE, SOURIRE, se conjuguent à tous les temps et à toutes les personnes. Il en est de même pour VETIR, mais les formes construites sur la conjugaison de FINIR (comme vétissons...) ne sont pas admises.

- BARGUIGNER, COURRE, DESEMPARER, DINGUER, DISCONTINUER, ENDEVER et ENQUERRE ne sont admis qu'à l'infinitif.

- BOUMER ne se conjugue qu'à la 3e personne du singulier; BOUMANT n'est pas admis.

- LUIRE et RELUIRE ont deux passés simples: (RE)LUIS, (RE)LUIMES,... et (RE)LUISIS, (RE)LUISIMES..., et un seul imparfait du subjonctif: (RE)LUISISSE,...

- OUIR n'est admis qu'à l'infinitif et au participe passé.

- POINDRE n'admet que les formes suivantes: POINDRE, POINT, POINDRA, POINDRAIT.

- SAILLIR, au sens d'"être en saillie", fait au futur SAILLERA, SAILLERONT, et au conditionnel SAILLERAIT et SAILLERAIENT.

- Les formes VEUILLIONS et VEUILLIEZ sont admises.

- Les verbes impersonnels "météorologiques" qui ne s'emploient qu'au sens propre (NEIGER, VENTER, etc.) n'ont pas de participe présent. A contrario, ceux qui ont aussi un autre sens (GRELER, PLEUVOIR, etc.) admettent, eux, un participe présent.

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple**
mot double — **mot triple**
? joker

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1988* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.



Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

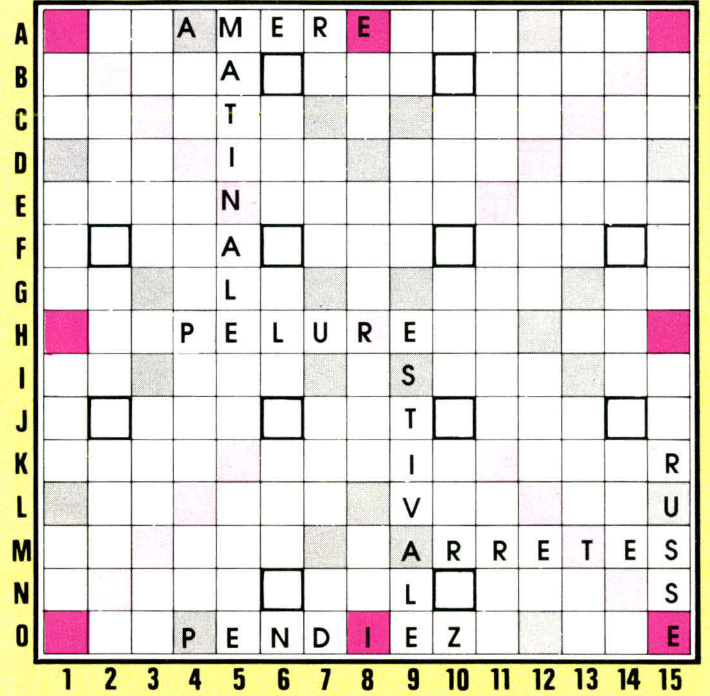
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
A A D I I N T			
A + A E L N O S	DINAIT	H4	18
A E F I M R S	ATONALES	9G	61
E H I J M T U	RAMIFIES	5E	98
H I M U + A E H	JET	8M	41
E H I M U + A ?	HAN	6F	30
C I L P Q S U	E(X)HUMAIT	O1	86
C + E E K N O T	PLAQUIS (1)	K7	32
E O T + E I N Y	NECK	L12	56
E I T + A E N O	NOYES	L1	30
I O T + E M R W	AKENE (2)	15K	42
T + E G I R U U	WORMIEN (3)	1F	51
E I T + E F V X	GURU (4)	2E	24
E E F T V + N R	XI	10F	33
E F + E E B L T	VERSENT	13H	22
– B G L P S U ?	LEVEE	H11	27
– A D G R S T U	PUYS	3J	30
A D G R T + S ?	SUS	M1	23
A B D E L R T	G(A)RDATES	14B	74
C E F I L O T	DELABR(A)T	C8	72
C O T + O O V Z	FILLE	11E	30
C O T V + B	ZOO	3C	27
	OC	14N	18
	TOTAL		925

Partie jouée au Scrabble-Etoile à Paris 1er Michel Duguet: 924 points

Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1): PLAQUIS: revêtement en plaques de pierre.
(2) AKENE: fruit sec à une seule graine.
(3) WORMIEN: relatif à certains os du crâne.
(4) GURU: autre orthographe de gourou.

LES BENJAMINS

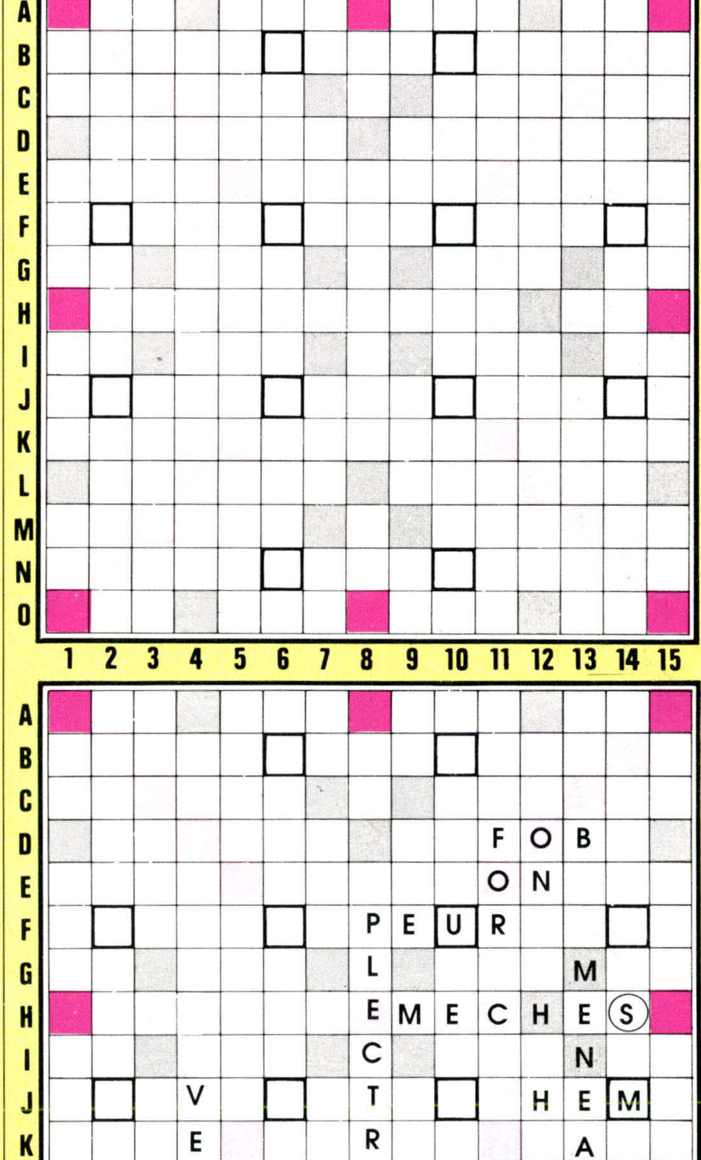
"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 9 Benjamins. Lesquels?





Dans ce problème composé par J.H. Muracciole, essayez de trouver le maximum pour chaque coup en jouant comme dans une partie normale, à raison de 3 minutes par coup...

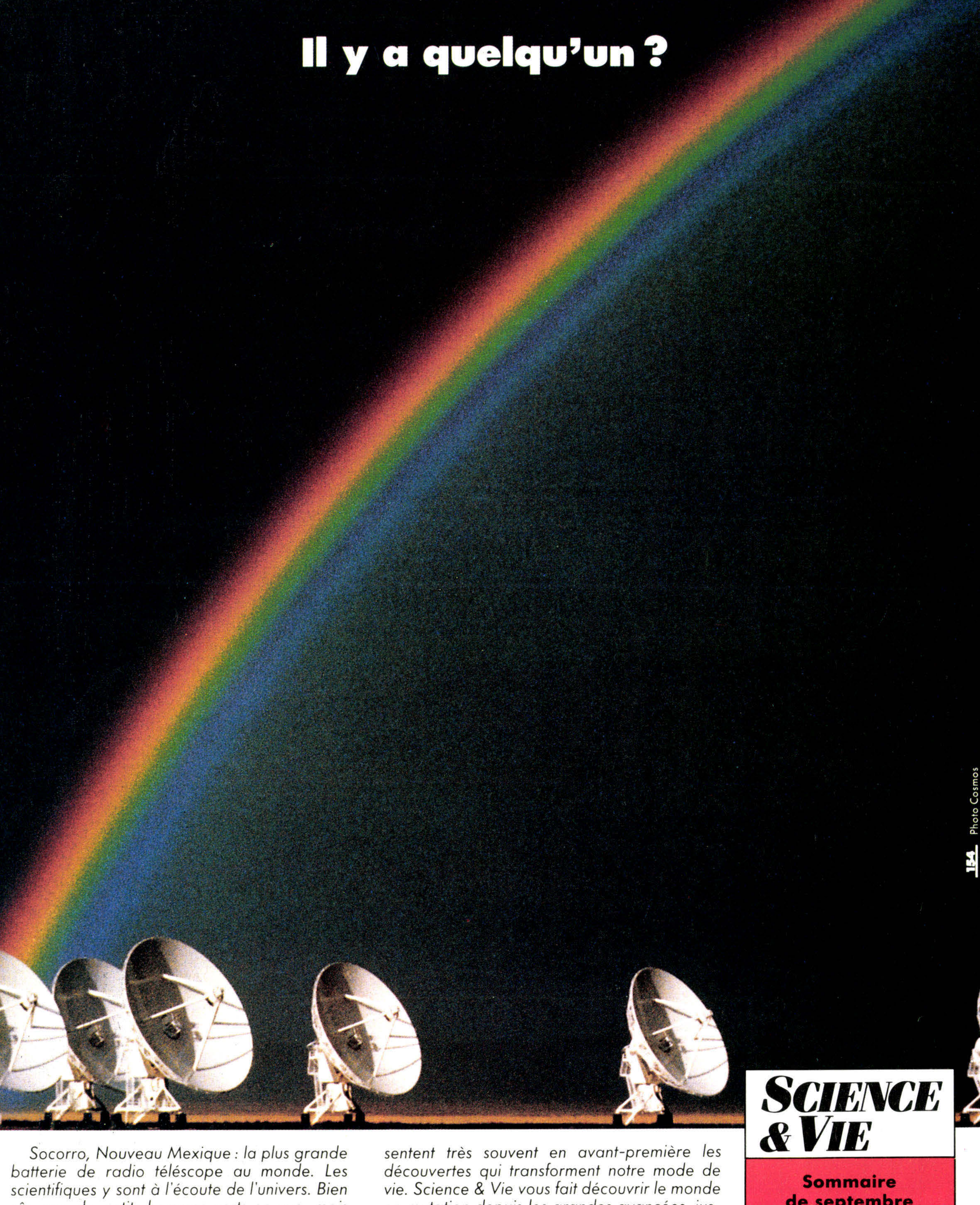
1. A G I O P R S
2. A H I N N O R
3. B E I I L N V
4. C E E F G U ?
5. A E K O R T ?





Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à long terme... Que jouez-vous sur la grille ci-dessus avec: A E F K L W U

Solutions page 118



Socorro, Nouveau Mexique : la plus grande batterie de radio télescope au monde. Les scientifiques y sont à l'écoute de l'univers. Bien sûr, pas de petits hommes verts en vue, mais peut être la naissance d'une étoile. Astronomie, génétique, physique... jamais la recherche n'a été aussi loin, aussi vite.

Les journalistes de Science & Vie vous présentent très souvent en avant-première les découvertes qui transforment notre mode de vie. Science & Vie vous fait découvrir le monde en mutation depuis les grandes avancées, jusqu'aux objets de consommation les plus fous

Les grandes aventures de notre époque sont devenues scientifiques. Découvrez-les chaque mois dans Science & Vie.

Science & Vie. Tout s'explique

SCIENCE & VIE

Sommaire de septembre

Tous empoisonnés aux métaux lourds !

La terre se réchauffe déjà

BENJAMIN HANNUNA

LE BLITZ

STRATEGIES

Le blitz, c'est l'attaque à outrance pour obtenir un K.-O. rapide: une stratégie risquée, dont l'enjeu est le gammon...

Un blitz est possible quand vous avez frappé l'adversaire, qu'il n'a aucune case dans votre jan, et que vous avez des chances de lui frapper d'autres blots. Vous devez alors frapper sans relâche les pions qu'il rentrera dans votre jan intérieur, quitte à laisser un ou plusieurs blots, que vous essaierez ensuite de recouvrir pour faire de nouvelles cases.

Le but du blitz est de fermer votre jan intérieur en gardant des pions adverses à la barre, ce qui donne, en cas de réussite, toutes les chances de gagner une partie double.

C'est un jeu de quitte ou double; une fois qu'on a commencé un blitz, il faut s'y donner à fond, car les demi-mesures sont vouées à l'échec : surtout pas de "demi-blitz" combiné avec une stratégie de blocage.

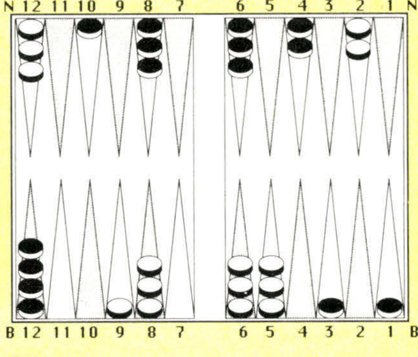
Dans cette attaque tous azimuts, le succès donne une partie double, mais l'échec sera généralement sévèrement sanctionné: en effet, vous aurez probablement doublé, et l'adversaire aura donc le videau de son côté, et vous aurez construit des cases très avancées (points 1, 2 et 3) qui vous donneront une mauvaise structure et un mauvais timing.

En effet, contrairement à ce qui se passe dans la plupart des autres situations, vous avez ici intérêt à faire le point 1; d'abord parce que vous voulez fermer le jan, et que, dans cette optique, toutes les cases sont d'égale importance; ensuite parce que si le blitz échoue et que l'adversaire prend une case, il vaut mieux que ce soit le point 4, 5, ou 6, que vous pourrez passer assez aisément si vous êtes déjà bien avancé, plutôt que le point 1, d'où il vous menacerait jusqu'à la fin de la partie, car le blitz raté lui aura donné un bon timing.

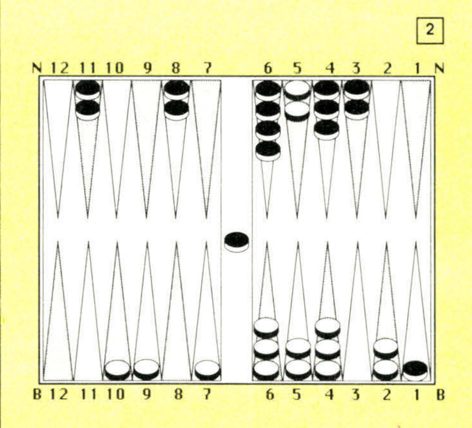
En conclusion, quelques conseils de base :
- essayez de conserver l'adversaire à la barre;
- essayez de l'empêcher de faire une case dans votre jan, même s'il faut pour cela laisser plusieurs blots : l'adversaire sera souvent trop occupé à rentrer ses propres pions pour pouvoir vous frapper efficacement, et si ces blots ne sont pas frappés, ils vous donneront au coup suivant beaucoup plus de chances de faire des cases supplémentaires dans votre jan;
- donnez la priorité à l'apport de pions constructeurs, en négligeant pour le moment vos pions arrière (sauf s'ils se trouvent derrière un barrage de 5 cases).



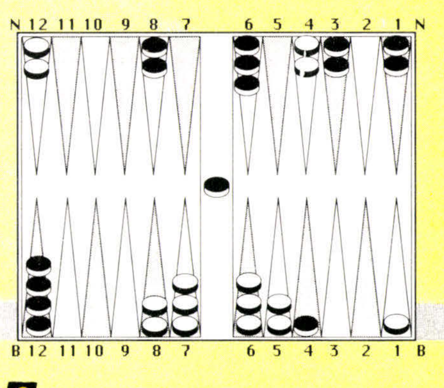
Solutions page 118



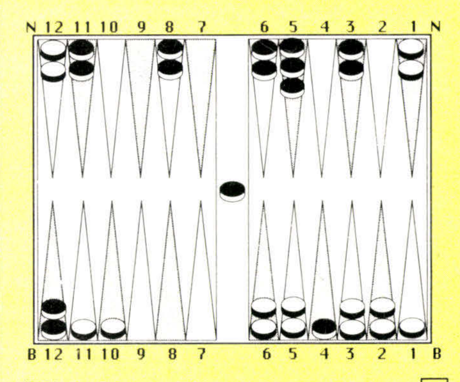
1 Blanc joue 5-5



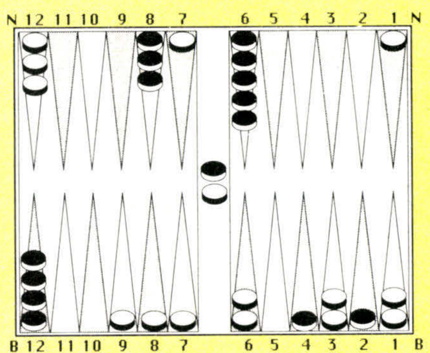
2 Blanc joue 6-3



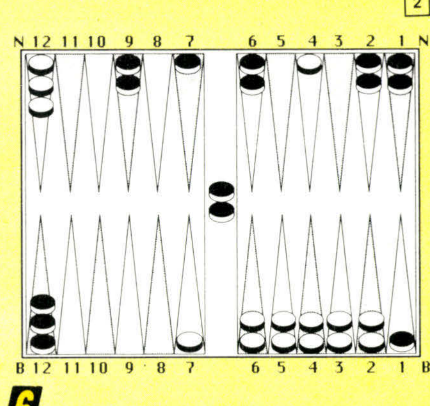
3 Blanc joue 5-3



4 Blanc joue 3-2



5 Blanc joue 4-4



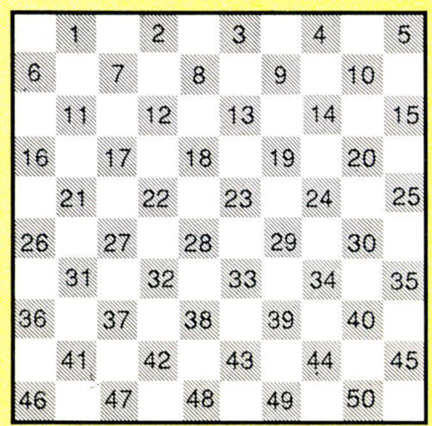
6 Blanc joue 3-2

SIJBRANDS, LE REVENANT

Pour son retour à la compétition, Sijbrands n'a pas manqué sa rentrée! Pour la cinquième fois, il remporte le titre de champion des Pays-Bas. La dernière fois, c'était en... 1973.
Bien qu'en tête durant toute la compétition, son score ne fut pourtant pas exceptionnel: 4 victoires et 9 nulles (17 points). Derrière lui, pour les deux places qualificatives au championnat du monde, la bagarre fut acharnée. Deux outsiders décrochèrent finalement la timbale, Van Aalten et Van der Zee avec 16 points. Van der Wal, avec 15 points, est le grand vaincu.

CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases, 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

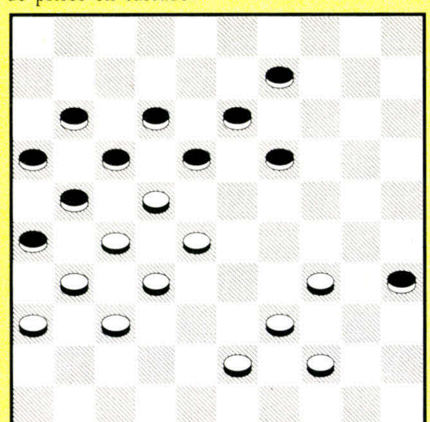


Pour nous entraîner, voici huit positions, dans lesquelles l'un des deux camps a une position gagnante, ainsi que l'analyse d'une partie révélatrice du style du vainqueur.



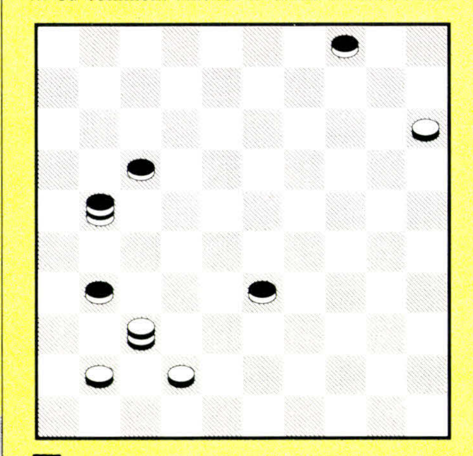
Solutions page 119

Un exemple élémentaire du coup de Talon suivi de prises en cascade.



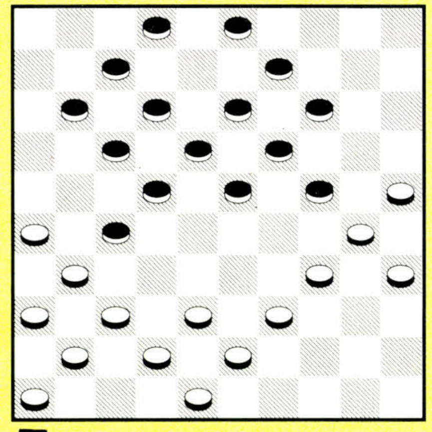
1 *Les blancs jouent et gagnent*

... ou comment amener la dame blanche à 38.



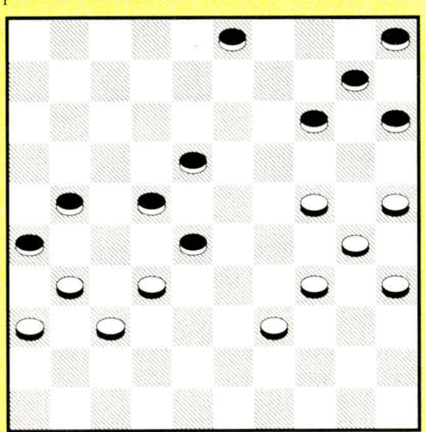
2 *Les noirs jouent et gagnent*

Petit forcing basé sur la prise majoritaire.



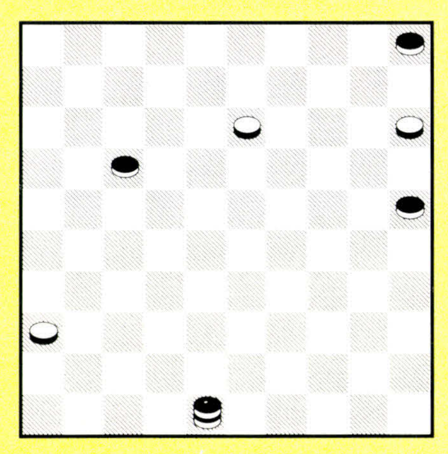
3 *Les noirs jouent et gagnent*

Quelle est l'offre originale qui permet à Van der Zee de décrocher sa qualification pour le championnat du monde?



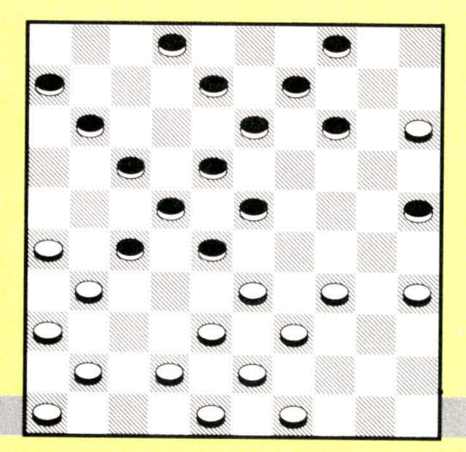
4 *Les noirs jouent et gagnent*

Les gains en fin de partie sont souvent difficiles à trouver. Ils exigent de grandes capacités d'analyse et d'imagination. Van Aalten, en jouant 60. ...(48-30), n'y est pas parvenu. Il avait pourtant mieux.



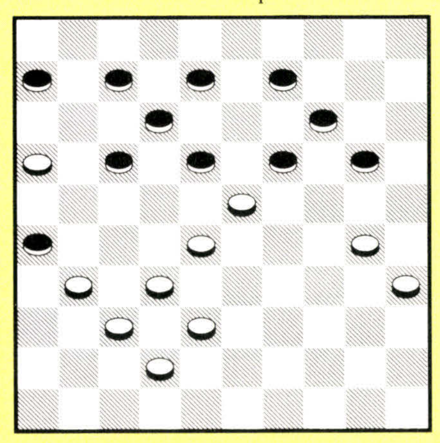
5 *Les noirs jouent et gagnent*

Les choses connues sont parfois oubliées. Ce forcing a été exécuté pour la première fois par Wemer contre Scholma en 1973. Cette fois, c'est Van Aalten qui fait les frais de l'opération et Clerc qui tire les marrons du feu.



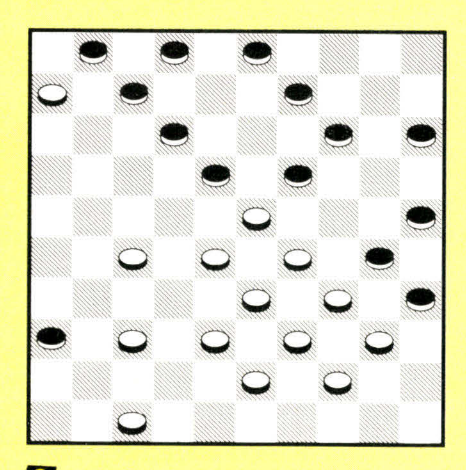
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Avec une rafle finale de 7 pions!



7 *Les blancs jouent et gagnent*

Sijbrands dans une manœuvre rare de sa part, l'enchaînement du centre.



8 *Les noirs jouent et gagnent*

PARTIE COMMENTEE

Blancs: Van den Borst; Noirs: Sijbrands
Championnat des Pays-Bas 1988

1. 32-28 (18-23); 2. 34-29
(aujourd'hui on joue plutôt 2. 33-29 (23×32); 3. 37×28, le début Chefneux qui a l'avantage d'interdire le coup de développement naturel 3. ...(12-18) par 4. 28-23 (19×28); 5. 29-24 (20×29); 6. 34×21 (16×27); 7. 31×33 (B+2))
2. ...(23×32); 3. 37×28 (12-18); 4. 40-34 (7-12); 5. 45-40 (19-23)
(une réaction naturelle si les noirs veulent éviter la simplification sur 5. ...(1-7) par 6. 28-23 (19×28); 7. 33×22 (17×28); 8. 29-24 (20×29); 9. 34×32)
6. 28×19 (14×23); 7. 31-27 (1-7)
(évite la simplification qui pourrait se produire après 7. ...(10-14) par 8. 27-22 etc.)
8. 35-30 (10-14); 9. 30-24 (5-10); 10. 41-37 (20-25); 11. 24-20
(premier moment important de la partie. Les blancs décident d'installer un pion de bande à 15, abandonnant la partie Roozenburg qu'ils avaient retrouvée au 9e temps. Un choix contestable, comme nous le verrons rapidement)
11. ...(15×24); 12. 29×20 (14-19); 13. 20-15 (10-14); 14. 50-45
(trop nonchalant: pour contrer la poussée qui va suivre, 14. 37-31 ou 14. 38-32 s'imposait)
14. ...(23-28)!; 15. 33×22 (17×28)
(installation d'un avant-poste au centre caractéristique du style de Sijbrands)
16. 38-33
(16. 38-32? (28-33); 17. 39×28 (14-20); 18. 15×24 (19×50) (N+))
16. ...(18-22)
(non pas 16. ...(12-17)?; 17. 33×22 (17×28); 18. 27-21 (16×27); 19. 36-31 (27×36); 20. 47-41 (36×38); 21. 43×1 (B+))
17. 27×18 (13×22); 18. 33-29 (9-13); 19. 29-23
(cette "entrée en lunette" ne gagne pas de pion et ne règle aucun des problèmes des blancs)
19. ...(28-32)
(permet de maintenir l'égalité matérielle tout en conservant le centre)
20. 37×17 (19×28); 21. 46-41 (11×22); 22. 41-37 (6-11); 23. 34-30 (25×34); 24. 39×30 (11-17)
(en deux coups le pion 6 a été centralisé à 17)
25. 40-34 (16-21); 26. 43-38 (21-27)
(les noirs font de même avec le pion 16 qu'ils installent à 27 où il protège l'avant-poste 28 et réciproquement)
27. 37-32
(les blancs essayent de diminuer la domination des noirs au centre mais ils ne pourront pas empêcher ceux-ci, tôt ou tard, d'y revenir)
27. ...(28×37); 28. 42×31
(de plus, le pion 42 est définitivement décentralisé et condamné à la passivité, n'ayant pour seule perspective que la case de bande 26)
28. ...(13-19); 29. 44-39 (19-23); 30. 45-40 (12-18)
(il ne faut pas se presser d'occuper la case 28, les blancs ayant alors, après 30. (23-28), la possibilité de pionner par 31. 39-33 (28×39); 32. 34×43 suivi de 33. 38-32 (27×38); 34. 43×32, ce qui faciliterait leur défense)
31. 40-35 (7-12); 32. 30-25 (17-21); 33. 39-33 (21-26); 34. 47-42 (26×37); 35. 42×31 (8-13); 36. 33-29
(un coup qui permet une occupation immédiate de la case centrale 28. Mais il est probable que les blancs n'auraient pas pu l'empêcher bien longtemps, les noirs ayant à leur disposition de nombreux temps de réserve)
36. ...(23-28); 37. 34-30 (12-17); 38. 49-43 (17-21)
(les noirs étant maîtres du centre, ils essayent de provoquer des affaiblissements sur l'aile la plus faible des blancs: l'aile gauche)
39. 31-26; (3-9); 40. 26×17 (22×11); 41. 29-24 (2-8); 42. 38-33 (28×39); 43. 43×34 (11-17); 44. 48-42 (17-21); 45. 24-20 (13-19)
(perte de temps obligatoire si on veut éviter que sur 45. ...21-26 les blancs débordent 46. 15-10 (4×24); 47. 30×10 (9-14); 48. 10×19 (13×24); 49. 34-30 et les noirs doivent chercher la nulle)
46. 34-29 (8-13)
(les noirs ont nettement l'avantage, les blancs ayant 6 pions postés passivement sur les ailes. Toutefois, le "double trêfle" (les pions 35, 30, 25, 20 et 15) étant assez avancé, les blancs peuvent espérer, en donnant un ou deux pions, passer à dame et annuler)
47. 29-23?
(la faute définitive après laquelle le gain ne fait plus aucun doute. Après 47. 42-38, les blancs peuvent encore espérer annuler. En revanche sur 1) 47. 29-24? (27-32); 48. 42-37 (32×41); 49. 36×47 (21-27); 50. 47-42 (27-32) (N+); 2) 47. 30-24 (19×30); 48. 35×24 (27-32); 49. 42-37 (32×41); 50. 36×47 (21-27); 51. 29-23 (18×29); 52. 24×33 (27-32); 53. 47-41 (14-19); 54. 33-29 (32-38); 55. 29-23 (19×28); 56. 20-14 (9×20); 57. 25×14 (38-43); 58. 14-10 (43-48); 59. 41-36 (48-37); 60. 36-31 (37×26); 61. 10-5 (28-33) (N+); 3) 47. 42-37 (19-23); 48. 37-31 (23×34); 49. 30×39 (21-26); 50. 31×22 (18×27); 51. 39-34 (26-31)!; 52. 34-30 (14-19)!; 53. 30-24 (19×30); 54. 25×34 (31-37); 55. 34-30 (13-19); 56. 30-24 (19×30); 57. 35×24 (37-42); 58. 24-19 (9-13!!); 59. 19×8 (4-10)! 60. 15×4 (42-48); 61. 4×31 (48×25) (N+))
47. ...(18×29)
(forcé. Sur 47. ...(19×28) les blancs passent à dame par 48. 25-20 (4×24); 49. 30×10)
48. 30-24 (19×30); 49. 35×33 (27-32!)
(un coup précis qui conduit rapidement à la victoire)
50. 42-37 (32×41); 51. 36×47 (21-26)!
(si 51. ...(21-27?); 52. 33-28! et la nulle devient inévitable)
52. 33-29
(rien de mieux. 1) 52. 47-41 (26-31); 53. 33-29 (13-19) (N+); 2) 52. 33-28 (13-18); 53. 47-42 (26-31); 54. 42-38 (31-37); 55. 38-32 (37-42); 56. 32-27 (42-48); 57. 28-22 (18-23); 58. 22-17 (48-43); 59. 27-22 (43-39) (N+))
52. ...(13-19); 53. 47-42 (26-31); 54. 42-38 (31-36); 55. 38-32 (36-41); 56. 32-27 (19-24!); 57. 27-22
(si 57. 29-23 (41-47); 58. 20×29 (47×24); 59. 27-22 (24-8); 60. 22-18 (8-17) (N+))
57. ...(24×33); 58. 22-17 (41-47)
(les blancs abandonnent. Sur 59. 17-11 (14-19); 60. 11-6 (32-38); 61. 6-1 (19-23); 62. 1×42 (47×38); 63. 20-14 (9×20); 64. 25×14 (38-32); 65. 15-10 (4×15); 66. 14-9 (32-14)!; 67. 9×20 (15×24) (N+))

LE SURCONTRE

STRATEGIES

Face à un contre d'appel adverse, on peut surcontrer. Le problème est de savoir quand on doit le faire.
Voici quelques règles... et, comme toujours, leurs exceptions.

Cette enchère va permettre de traiter :

– Les jeux réguliers forts (au moins 11 H) sans enchère possible au niveau de un.

– Les mains fortes (11-12 H et plus) qui auraient justifié un changement de couleur au niveau de deux en l'absence d'intervention.

Exemples :

♠ R D 4
♥ D 10 7
♦ 8 5 2
♣ A 10 4 3

Sur l'ouverture d'un ♦ de votre partenaire et en l'absence d'intervention, vous déclarez deux sans-atout ; mais si l'adversaire contre un ♦, vous devez produire l'enchère de surcontre.

♠ R 8 4
♥ 6
♦ R 8 5 3
♣ A D 10 7 4

Sur l'ouverture d'un ♥ de votre partenaire, vous déclarez deux ♣ en l'absence d'enchère adverse, mais vous surcontrez un contre adverse. Il faut savoir éviter le surcontre avec des jeux forts dont la couleur peut se nommer au niveau de un :

♠ R D 10 7 4
♥ 8 2
♦ A D V
♣ 7 5 2

Sur l'ouverture d'un ♦ de votre partenaire et une intervention par contre, le surcontre serait une perte de temps et pourrait vous gêner en cas de barrage adverse ; il vaut mieux déclarer un ♠.

Attitude de l'ouvreur :
L'ouvreur doit généralement passer et attendre l'enchère de son partenaire, car celui-ci a peut-être envie de contrer punitivement les adversaires.

Exemple :

♠ R 4
♥ A D 10 2
♦ R V 7 5
♣ 8 6 4

S	O	N	E
1♦	X	XX	–
–	1♠	X	–
–			

Le contreur est mal tombé, Nord a du jeu et quatre bons ♠, ça va être cher !

Exceptions :

– Avec un jeu faible, l'ouvreur reparle, il répète sa couleur, indique son bicolore ou annonce un sans-atout avec une main régulière.

♠ 6
♥ A V 10 7 4
♦ 8 4
♣ R D V 7 5

S	O	N	E
1♥	X	XX	–
2♣			

De toute façon, vous n'avez pas envie de jouer un ♠ contré.

♠ A V 9 7 6 4
♥ D V 2
♦ R 3
♣ 8 3

S	O	N	E
1♠	X	XX	–
2♠			

L'enchère de deux ♠ montre six cartes et une ouverture faible, le partenaire ne fera pas d'effort de manche avec moins de 12 points.

– Avec quatre bonnes cartes dans la couleur nommée par Est, il faut contrer.

♠ A R 10 7 4
♥ R 2
♦ R V 9 4
♣ 7 6

S	O	N	E
1♠	X	XX	2♦
X			

Si Nord a un jeu régulier sans fit à ♠, le malheureux déclarant ne fera pas beaucoup de levées.
Nous terminerons cette étude, dans la prochaine rubrique, par les développements du surcontreur et la convention Truscott.

ENCHÈRES (*)

S	O	N	E
		1♠	–
1SA	–	2♥	–
?			

1.
♠ V 3
♥ R D 4
♦ 8 6 5
♣ 10 7 6 5 2

2.
♠ 3
♥ R V 7 6 4
♦ A 3
♣ 10 7 6 4 3

3.
♠ 3
♥ V 7 6
♦ R D 6 5 4
♣ V 8 6 4

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (**)

S O N E
1♠ X ?

4.
♠ V 8 6
♥ V 8 6 4
♦ A R 3
♣ D 4 3

5.
♠ V 9 7 5 4
♥ 8 4
♦ R V 7 6 4
♣ 3

6.
♠ D 2
♥ R V 6 4
♦ D V 7 6
♣ D 8 4

ENCHÈRES (***)

S O N E
2♣ – 2SA –
?

7.
♠ A D V 4
♥ A R D 10 7 6 5
♦ R
♣ 3

8.
♠ A D 10 6
♥ R D V 4
♦ A V 4
♣ A D

9.
♠ D V
♥ A R 3
♦ A R D V 10 7
♣ R V

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur
Dans les deux maniements ci-dessous, vous jouez à sans-atout et Ouest ouvre la couleur avec une petite carte.

10.
♠ D 10 3

N
O E
S

♠ A 8 2

11.
♠ D 5 2

N
O E
S

♠ A 3

JEU AVEC LE MORT

12.
♠ A D 10 9 5
♥ 7 3 2
♦ A R 4 2
♣ 3

N
O E
S

♠ R V 8 7 3
♥ A D 5
♦ 5 3
♣ A V 10

Vous jouez 6♠ sur l'entame de la Dame de ♦.

13.
♠ R 9 5
♥ A D V
♦ A V 8 7
♣ A D 5

N
O E
S

♠ A 8 6
♥ R 10 9 8 7
♦ 2
♣ R 4 3 2

Vous jouez 6♥ sur l'entame du 3♠.

14.
♠ A D 6 4
♥ 6 5 3
♦ A 9 5 4
♣ A D

N
O E
S

♠ R 5 3 2
♥ A 10 7
♦ 7
♣ V 10 9 7 5

Ouest a ouvert les enchères par 1♥ et vous jouez 4♠ sur l'entame du Roi ♥.

15.
♠ D 10 3
♥ 9 5
♦ 4 2
♣ A 6 5 4 3 2

N
O E
S

♠ R 9 8 7 5
♥ A R 8 6
♦ A R
♣ V 7

Est a ouvert les enchères par 1♦ et sur votre contre, Ouest a annoncé 1♥. Vous jouez 4♠ sur l'entame du 5♦.

ENTAME

Donnez, pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

16.

S	O	N	E
		1♠	–
2♣	–	2♦	
4♠			

♠ 8 4
♥ R 7 6 5
♦ A 8 4
♣ A 6 4 3

17.

S	O	N	E
		1♦	–
1♥	–	1♠	–
3♣	–	3SA	–
4♠			

♠ 8 3
♥ A 6 3
♦ A 10 4 2
♣ V 10 9 7

JEU DE LA DEFENSE

18.

S	O	N	E
1SA	–	3SA	

♠ R 5 2
♥ 8 4 3
♦ R V 4
♣ D 10 8 2

N
O E
S

♠ A 4
♥ D V 9 6
♦ A 8 3
♣ 9 7 6 3

Ouest entame la Dame de ♠, le 2 est présenté au mort, quelle carte fournissez-vous ?

19.

S	O	N	E
1♠	–	2♠	–
4♠			

♠ R D 3
♥ 8 6 5
♦ 7 5 3 2
♣ D 5 2

N
O E
S

♠ 8 5 4
♥ D 10 2
♦ 10 9 8
♣ A R V 9

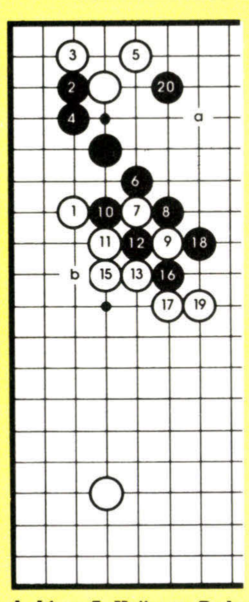
Ouest entame le 10♣ pour la Dame et votre Roi, quelle carte rejouez-vous ?

Solutions page 119

QUELLE DIRECTION?

STRATEGIES

Choisir la bonne direction n'est pas facile. La question se pose plusieurs fois en cours de partie et ce n'est, souvent, qu'à l'analyse qu'on se rend compte à quel point tel ou tel choix a été crucial. Pour choisir, il faut à la fois de solides connaissances et une bonne intuition.

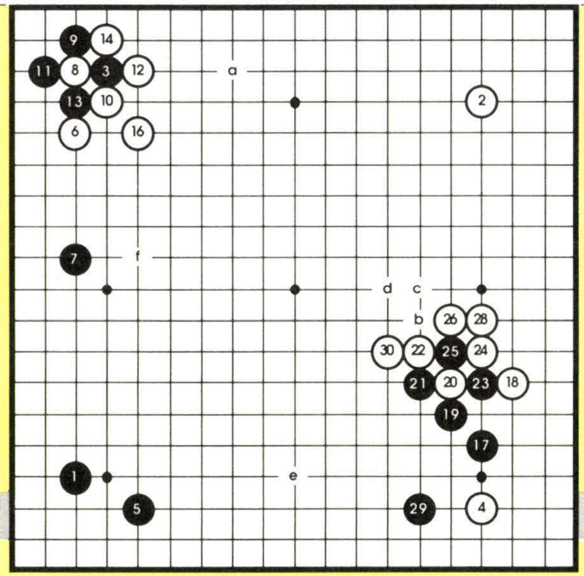


1. 14 en 7. Kajiwara-Redmond (Tokyo, 11 février 1983)

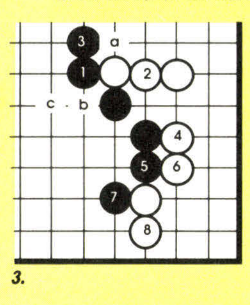
Diagramme 1. Ce diagramme est extrait de la partie entre Kajiwara 9e Dan (blanc) et Redmond, qui était alors 2e Dan professionnel. Le coup 9 est une invention de Kajiwara. Les pierres 7 et 9 sont délibérément sacrifiées pour obtenir le résultat final. Le mur construit par blanc travaille bien avec la pierre de *Hoshi* dans le coin inférieur, mais noir n'a aucune raison de se plaindre : avec 20 il attaque les pierres blanches qui devront ensuite ramper sur la deuxième ligne pour vivre.

Après 6, la continuation normale était : blanc **a**, noir 11, et, par exemple, blanc **b**. Mais Kajiwara voulait éviter cette séquence parce qu'elle est contradictoire avec la stratégie d'influence et de développement rapide que la pierre de *Hoshi* présuppose.

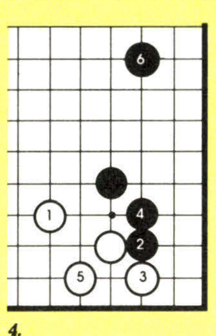
Diagramme 2. Les 30 premiers coups d'une partie de tournoi récente.
Un premier problème de direction se pose à noir après le coup 10: soit noir 12, blanc 11, noir **a**, soit tourner en 11. Apparemment le choix n'est pas le bon : l'influence blanche travaille bien avec le coup 2 et la formation noire en Sud-Ouest, notamment la pierre 7, est dévalorisée. L'autre séquence, perdant l'initiative, aurait néanmoins permis de maintenir la pression sur blanc, l'obligeant à une certaine prudence. La prise en tenailles en 18 poursuit l'idée de construire de l'influence. Avec 30, à tort ou à raison, blanc est manifestement parvenu à ses fins. Au lieu de 29, noir devait probablement couper en **b** et blanc aurait dû alors choisir entre **c** et 30. Par exemple, si noir **b**, blanc **c**, noir 30, blanc **d**, la ligne de l'influence blanche est repoussée de deux crans, et tout est changé. Peut-être blanc aurait joué 30, déclenchant un combat immédiat. De toute façon, il aurait été confronté à un choix délicat, alors que 30 est une évidence intuitive; cette seule considération aurait dû pousser noir à jouer en **b**... à moins que le vrai problème ne soit dans le coup 19.



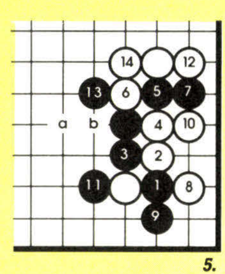
2. 15 en 8, 27 en 20. Aroutcheff-Lugo (Montpellier, 5 juin 1988)



3.



4.



5.

Diagramme 3. En effet, ce qu'attendait noir était peut-être cette séquence classique; 2 est joué à la place de **a**, pour permettre la connexion en 4 avec la pierre de coin, ensuite noir peut forcer la séquence 5-8; puis, si blanc coupe en **b**, il sacrifie avec **c**, construisant un mur en béton. Cette séquence serait évidemment contradictoire avec la stratégie blanche qui fait des points, mais laisse une superbe influence centrale à noir. Le point 3 est manifestement le point décisif pour décider qui a l'influence, et c'est sans nul doute la raison de l'invention par Kajiwara de cette séquence surprenante.

Revenons un peu en arrière
Diagramme 4. A la place de 18, on m'a proposé le coup 1 à l'analyse; or, c'est justement le contraire du plan naturel blanc, me semble-t-il : la formation blanche est solide, mais c'est tout ce qu'on peut en dire; l'influence noire en Sud-Ouest n'est pas érodée, alors que 6 se dirige tranquillement vers le *Hoshi* blanc.

Diagramme 5. Voici la séquence que j'avais envisagée à l'origine en jouant 18. Le résultat paraît plus raisonnable.
Blanc fait des points et il est très solide, noir a une bonne influence et l'initiative.
Il peut jouer **a**, pour résoudre le problème de la coupe en **b**, mais c'est peut-être un peu lent, ou jouer **e** ou **f** du diagramme 3 ou encore s'implanter quelque part dans la zone blanche. Une autre possibilité pour blanc, après le coup 1, est de suivre la séquence de Kajiwara (diagramme 1) et, héritant vraisemblablement de l'initiative, jouer en **f** qui est un autre point crucial pour décider de l'influence.
Mais c'était une autre partie...



QUI BATTRA NIEH?

Pour la 3e fois consécutive, le numéro 1 chinois Nieh Wei Ping a triomphé dans la partie finale du match Chine-Japon.
Dans cette compétition où chaque joueur vainqueur élimine un joueur de l'équipe adverse et continue à représenter son équipe jusqu'à ce qu'il soit éliminé à son tour, Nieh et Ma, pour la Chine, restaient en lice contre Kato et Takemiya.
Un quatuor royal: Ma éliminait Takemiya, puis se faisait battre par Kato. Nieh était donc opposé à Kato pour la partie finale.

(1, 24) Nieh frappe d'entrée.
Dès le début de la partie, Kato allait apprendre qu'on ne peut se per-

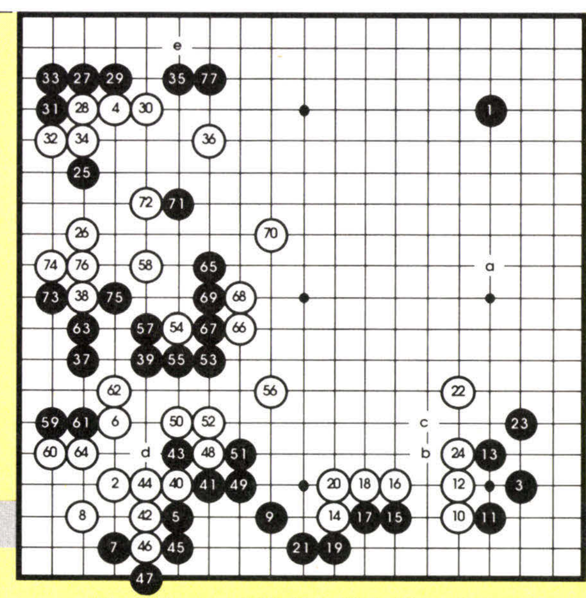


Figure 1: coups 1-77 Noir: Nieh; Blanc: Kato

mettre le moindre relâchement contre Nieh : la sanction vient tout de suite.
L'extension en 14 paraît naturelle, mais deux groupes se font face et noir a l'initiative. Il peut choisir le coup 24, blanc 16 et noir **a**, mais blanc est renforcé, ce qui déstabilise d'autant le groupe noir. Nieh attaque tout de suite : 15-21 prend des points, stabilise noir et mine la base de vie du groupe blanc.
Le coup prudent 17 au lieu de 14 était sans doute préférable. Blanc doit se renforcer avec 22 et 24.
A la place de 23, noir peut jouer 24, blanc **b**, noir 23, laissant une coupe dangereuse en **e**.

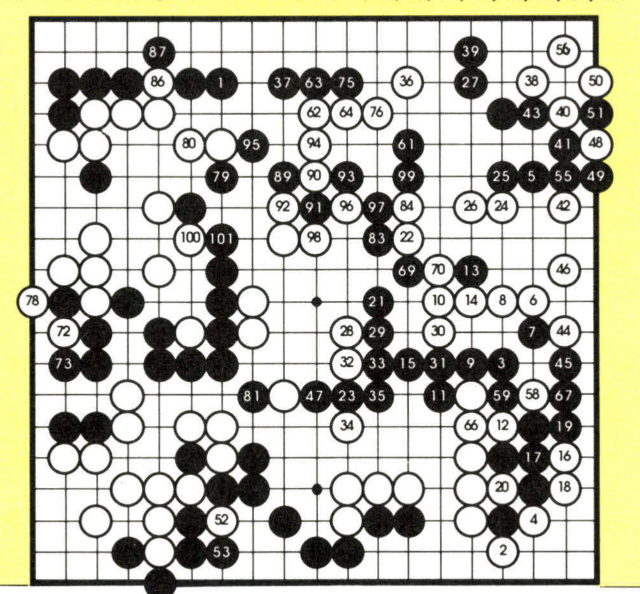
(25-53) La ligne d'avantage.
Après la séquence classique 25-36, noir envahit tout de suite en 37. Après 39, le problème principal est normalement de savoir qui va pouvoir jouer en 53 le premier. Si blanc y joue, le groupe noir va souffrir; si c'est noir, son groupe devient difficilement attaquable. Kato se trompe d'objectif : 42 devrait être en 48, préparant le sacrifice de la pierre 40. La séquence naturelle qui suivrait : noir 43, blanc 50, noir 44, blanc **d**, noir connecte en 40, permettrait au blanc d'attaquer en 53. Mais sans doute, Nieh jouerait tout de suite en 53 sans répondre à 48, acceptant ainsi quelques dégâts dans le coin en échange de la solidité au centre.

(54-77) Kato attaque tout de même.
Kato n'a pas d'autre choix que d'attaquer le groupe noir; mais Nieh n'a pas de mal à le stabiliser, et l'influence blanche au centre est un peu illusoire.
77 est un coup superbe et, peut-être, blanc aurait-il dû essayer d'échanger auparavant blanc 77 pour noir **e**. 77 fait des points, apporte de l'aide au groupe noir au cas où... et, surtout, ruine tout espoir de blanc de construire quelque chose. Nieh a la partie bien en main.

(1-47) Blanc récupère des points et les reperd.
Sans réelle perspective au centre, blanc tente de faire son retard en points. Il prend un coin (2-20), mais noir construit avec 5 et attaque avec 21, se consolide avec 23, forçant blanc à en faire autant. Avec 27, noir a refait ses points ailleurs. La séquence 38-40 prépare le *Ko* dans le coin. Noir attend et se libère complètement au centre avec 47.

(48-101) Le *Ko* du désespoir.
Kato se lance tout de suite dans le *Ko*, mais c'est un peu prématuré; il aurait sans doute dû manœuvrer auparavant pour pouvoir sacrifier la pierre 36 dans de bonnes conditions. Progressivement, pendant cette bataille de *Ko*, l'objectif réel se déplace vers le centre où Nieh se renforce dangereusement. Il commence par attaquer avec 61, se défend des menaces de Kato avec 79 et 81, et menace lui-même avec 69 et 83 pour asséner le coup de massue final avec 89. Mais déjà Kato cherchait sans doute une occasion d'abandonner, parce que même en vivant au centre et dans le coin il avait quand même perdu !

Figure 2: coups 77-177 (1-101).
Blanc abandonne après 177. Ko: 54, 57, 60, 65, 68, 71, 74, 77, 82, 85, 88.



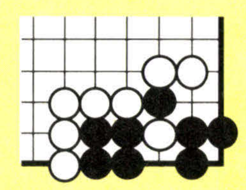
G R A N D S   C L A S S I Q U E S



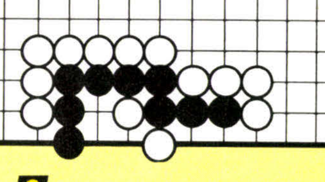
SPECTACLE ET ANTI-SPECTACLE

L'*Ishi no Shita* (sous les pierres) est spectaculaire. Certains coups le sont moins et sont tout aussi jolis.
Ishi no Shita (problèmes 1, 3, 5)
Coups anodins (anti-naturels ?) (problèmes 2, 4, 6)

FACILES

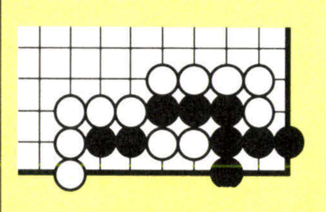


1 *Noir joue et vit*

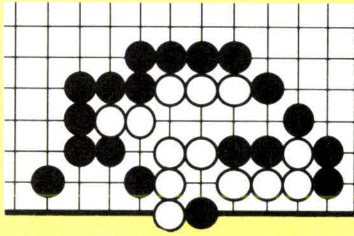


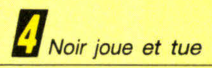
2 *Noir joue et vit (par Seki)*

MOYENS

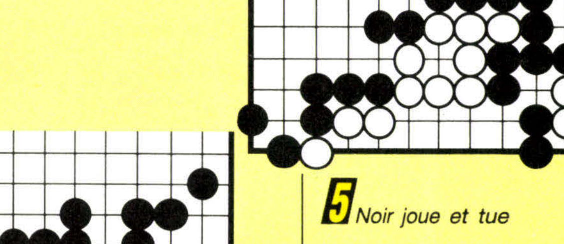


3 *Noir joue et vit*

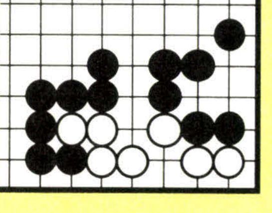




DIFFICILES



5 *Noir joue et tue*



6 *Noir joue et tue, par Ko*

Solutions page 120

GO

HONINBO A PARIS

Nous avons demandé à André Moussa de commenter la première partie du Honinbo, jouée à Paris les 10 et 11 mai derniers (voir J&S n° 52).

Noir: Takemiya. Blanc: Otake.

Figure 1 (1-50)

Noir avec 1, 3, 5 obtient une formation appelée *san ren-sei.* Cette combinaison des points 4-4 et 4-10 est en général le prélude d'une partie de grands territoires ou d'un combat acharné. Noir va rechercher dans la suite de la partie l'influence au centre plutôt que le territoire de bord ou de coin, pour faire travailler au maximum son *san ren-sei.*

Blanc réplique avec une formation analogue (deux pierres de coin et un milieu de bord) appelée "*fuseki* chinois". Il est relativement rare de voir blanc adopter cette formation qui est plutôt l'apanage de noir. Elle possède le même genre de caractéristique que le *san ren-sei*, mais il y a deux différences importantes ici : la pierre 6 est sur la troisième ligne (blanc aurait pu la jouer sur la quatrième) et la pierre 2, au point 3-4 (au lieu de 4-4) qui confèrent une orientation plus territoriale à cette formation. On cherche d'habitude, lorsqu'on joue le *fuseki* chinois avec noir, à construire une zone d'influence suffisamment grande pour forcer l'adversaire à y pénétrer pour ensuite l'attaquer. Avec blanc c'est plus difficile car noir, commençant le premier, a toujours un temps d'avance pour la construction.

Ici noir continue tranquillement sa stratégie avec 7 (un autre point 4-10) l'approche Blanc 8 est naturelle, mais noir 9 est inhabituel dans une partie de professionnels. Le but de noir est d'induire blanc à pénétrer en 13 pour former un mur joignant 9 et 11 et consolidant la zone d'influence noire au Sud, à l'Est et au centre.

Blanc 10 refuse de coopérer avec noir, puis 12 et 14 stabilisent le groupe blanc. Blanc 12 en 15 aurait probablement été plus logique avec 10, car noir 15 prend le point vital global de cette partie et augmente le potentiel noir au Sud-Est.

Blanc 16 continue à résister territorialement à noir, mais après 17, il faut se mettre à réduire la zone noire avec 18. Noir résiste violemment avec 19, car il ne peut permettre à blanc d'utiliser 18 à la fois comme une réduction du potentiel noir et comme pierre d'appui pour créer une grande zone d'influence blanche à l'Ouest. D'autre part, défendre le territoire au Sud est illusoire à l'heure actuelle car le coin noir est toujours ouvert au point 3-3. Avec 19 et 21 noir sépare 18 de la zone blanche à l'Ouest. Noir 23 laisse un point de coupe, mais jouer 23 un point au-dessus pour assurer la connexion serait extrêmement médiocre. Blanc avec 24 et 26 s'installe dans la zone noire, mais poursuivre avec 28 et 30 est douteux. Il fallait jouer directement en 34, par exemple, pour stabiliser le groupe (d'autres coups plus agressifs sont possibles, par exemple **a**). Echanger 28 et 30 contre 29 et 31 profite à noir, car cela lui permet d'envahir facilement en 37, puis en 41, ce qui isole la pierre blanche 6. Blanc est obligé de se soumettre et de stabiliser avec 44-46 sa position sur le bord Ouest, mais on voit que les possibilités d'expansion territoriale de blanc viennent d'être anéanties en quelques coups. Noir 47 est un coup extrêmement solide qui a plusieurs buts : maintenir sous pression le groupe central blanc, aider la pierre 9, et empêcher blanc de séparer la pierre 15 avec blanc **b**, noir **c**, blanc **d**, noir **e**, blanc **f**.

Blanc est donc forcé d'envahir le territoire noir avec 48 et 50.

Figure 2 (50-100)

Noir 51 et 53 défendent le coin pendant que blanc s'installe sur le bord Est avec 52-54-56.

Noir 57 est le premier coup noir douteux. C'est un coup très solide, mais l'échange avec 58 est profitable à blanc. Noir surestime probablement son avance à ce stade.

Noir 75 est également douteux: il affaiblit énormément la pierre noire (41 de la figure 1) en échange de quelques points dans le coin.

Lorsque blanc récupère l'initiative pour jouer 88, noir doit faire attention. Noir 89 est trop solide. A ce stade, l'avance noire a fondu et noir ne peut plus se permettre d'assurer. Il fallait jouer 89 en 99 et profiter de l'attaque du groupe blanc pour consolider ses propres positions. Lorsque blanc avale la pierre noire avec 96-98, la partie est renversée.

Figure 3 (101-131)

Il n'y a plus grand-chose à dire, sinon que blanc 18 et 20 sont des coups énormes qui assurent la victoire, et que 28 sonne le glas des espérances noires: après 28, blanc a de l'avance sur le terrain, ce qui, combiné aux cinq points et demi de *komi* (avance en points qu'on accorde à blanc pour compenser l'avantage du trait à noir) est insurmontable entre des professionnels.

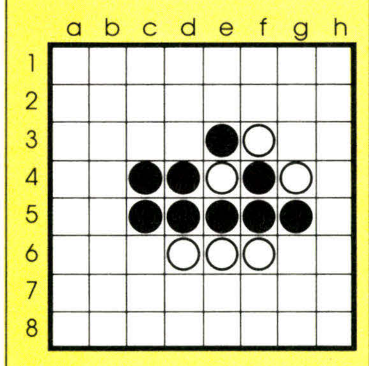
MARC TASTET

DE L'ORDRE ET DE LA METHODE

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

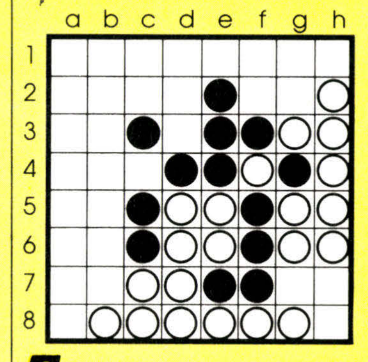
Au cours du jeu, on hésite souvent entre deux coups, et parfois, on pense qu'on peut les jouer dans n'importe quel ordre. Or, cela est en général faux, et l'ordre est, en fait, très important pour diverses raisons.

Tout d'abord, remarquons que les interversions exactes de coups sont extrêmement rares. Ainsi, sur la position du diagramme 1, Blanc hésite entre les deux coups tranquilles G3 et C6. Il est vraisemblable que, quel que soit son choix, Noir réponde D3. Blanc pourra alors jouer l'autre coup. Mais les deux suites ne sont pas équivalentes : après C6/D3/G3, le pion E4 sera noir, alors qu'il sera blanc après G3/D3/C6. Cela pourrait avoir de l'importance, et Blanc a plutôt intérêt à jouer la deuxième suite, car il récupère un pion supplémentaire au centre.



1 Blanc doit jouer

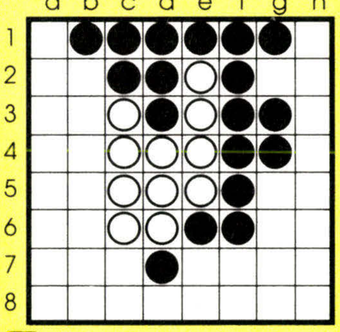
Une des questions que l'on doit se poser pour faire son choix est de savoir si l'adversaire ne peut pas vous enlever le coup que vous avez prévu de jouer en second.



2 Noir doit jouer

Sur le diagramme 2, par exemple, Noir peut jouer G7 pour exploiter le bord de cinq à l'Est, ou C4. Mais s'il joue ce dernier coup d'abord, Blanc peut répondre D1, retournant G4 et privant Noir d'accès à G7. Comme il sera toujours possible de jouer C4, Noir doit donc choisir G7 d'abord.

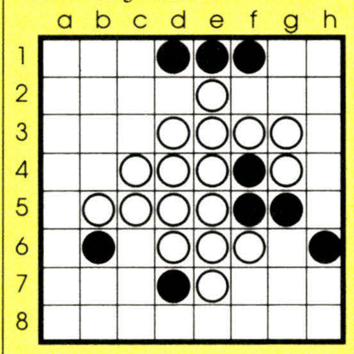
Considérons maintenant le diagramme 3.



3 Blanc doit jouer

Blanc, qui a le trait, doit éviter de retourner E6 (ce qui permettrait à Noir de jouer B3 sans retourner C4, ou de retourner E2 et toute la colonne E). Blanc peut donc hésiter entre jouer H3 et D8. S'il joue D8 d'abord, il retourne D7 et s'il veut ensuite jouer H3, il retournera aussi G4, F5 et E6 agrandissant dangereusement sa frontière. S'il veut jouer les deux coups successivement, Blanc doit donc commencer par jouer H3.

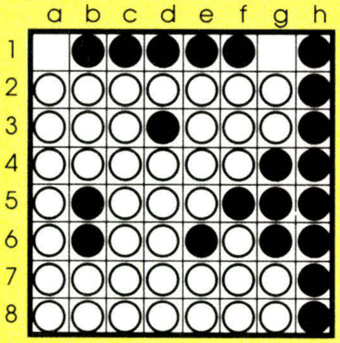
Dans le même esprit, voyons la position du diagramme 4.



4 Noir doit jouer

Noir aurait un coup tranquille en C6, s'il avait un accès à cette case ! Pour s'en procurer un, Noir pourrait jouer C2 qui retourne E4. Mais cela ne servirait pas à grand-chose, car Blanc peut répondre C3 pourrissant du même coup C6 qui retournerait maintenant les trois pions en frontière C3, C4 et C5. Il faut donc éviter de jouer un coup s'il "pourrit" le coup que l'on voulait jouer ensuite.

En fin de partie, évidemment, l'ordre des coups est primordial. Sur le diagramme 5, il reste deux coups à jouer.

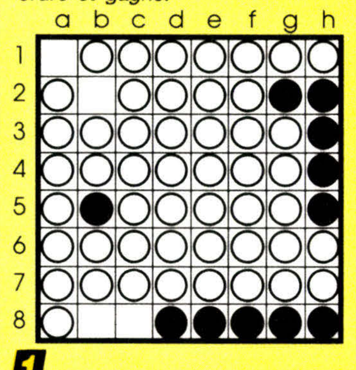


5 Noir doit jouer

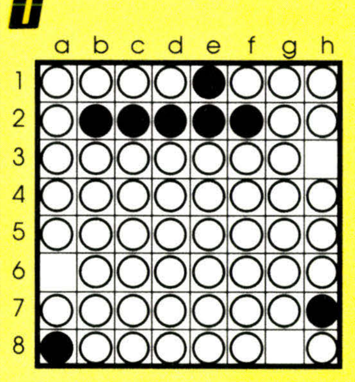
Il est clair que Noir va jouer les deux. Si Noir joue G1 d'abord, D4 sera Noir quand il jouera A1 et il ne retournera pas E5, F6 et G7. Quand les lignes de pions que l'on retourne se croisent (comme ici en D4), il faut donc jouer d'abord le coup qui retourne le plus grand nombre de pions après la case du croisement (ici A1 qui retourne E5, F6 et G7 après D4, alors que G1 ne retourne que C5 après D4). De fait, A1/P/G1 gagne 33-31 alors que G1/P/A1 perd 31-33...



Dans les deux positions suivantes, Noir joue dans le bon ordre et gagne.



1



2

Solutions page 120



LE CAVALIER

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Signaler la position d'un Cavalier peut paraître incongru. Et pourtant... ! Je soumets aujourd'hui cette question à votre sagacité habituelle et à votre appétit d'innovation.

Imaginons pour convention l'entame d'une basse carte promettant le Roi, la Dame ou le Cavalier et gageons que ce principe enrichisse quelques situations de jeu.

Placé devant le preneur, vous mettez ce dernier en difficulté chaque fois qu'il a conservé une Dame seconde, car il ignore maintenant la nature exacte du gisement des honneurs. Du fond, vous indiquez une carte existante dans la couleur (ne figurant pas à l'écart) et demandez son affranchissement si la Dame est en flanc, évitant ainsi la réalisation d'un pli intermédiaire du camp adverse. Vous signifiez également la présence d'une pièce intéressante à sauver qui, par ailleurs, risque de compromettre une Excuse gratuite chez le déclarant. Enfin, en entamant sous un Cavalier cinquième, vous exprimez immédiatement une éventuelle tenue dans la longue de l'adversaire.

L'intérêt technique est d'élargir le champ signalétique de la défense en améliorant les inférences afin de déterminer une meilleure ligne de jeu.

Si, aux échecs, le Cavalier est doué d'une particulière efficacité, il n'y a point de raisons de mésestimer son rôle au tarot...



Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J&S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — adressée à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.



Le Preneur est en Sud.

1.
A 15 10 9 7
♠ D 10 6
♥ R V 2
♦ V 9 8 7 2
♣ 10 6 4

Vous êtes en Ouest. Est entame du 2 ♠. Quelle carte jouez-vous ?

2.
A 9 7 5 4
♠ D V 6
♥ 10 9 8 7
♦ V 5 2
♣ D C 3 2

Vous êtes en Est. Ouest entame du 4 de ♠. Sud prend du Roi et rejoue dans la couleur. Que faites-vous ?

3.
A 21 18 16 14 12 9 8 1
♠ R D
♥ R 10 8 6 4 2
♦ /
♣ D V

Vous êtes preneur en Sud. Ouest entame du 3 ♣. Que jouez-vous ?

4.
A 12 7 1
♠ R C V 6 5 2
♥ 8
♦ D 9 6 3
♣ D V 5 4

Vous êtes en Nord. Ouest entame du 2 ♥. Sud prend du Roi, puis engage la Dame. Comment jouez-vous ?

5.
A 13 7 6 5
♠ 10 8 7 6 4
♥ R C 2
♦ 9 8 7
♣ 7 5 3

Vous êtes en Nord. Est entame du 4 ♣ et Ouest fournit le Roi que Sud coupe. Vous prenez la main à ♥. Que faites-vous ?

6.
A 19 15 12 10
♠ R C 2
♥ D 9 7 6 5
♦ 10 4 3
♣ C 5 2

Vous êtes en Ouest. Nord entame du 2 ♥. Vous jouez le 5. Le preneur coupe et Est fournit le Roi. Vous prenez la main à ♠. Que faites-vous ?

7.
A 14 8 7
♠ 10 9 8 6
♥ V 4 3
♦ R 7 6
♣ C 6 5 4 2

Vous êtes en Nord. Ouest entame du 9 ♦. Sud présente le Valet, pris par la Dame d'Est. Que faites-vous ?

8.
A 7 6 5 2
♠ D 9 8 5 2
♥ 10 6 3
♦ V 5 4
♣ R 6 5

Vous êtes en Est. Ouest entame du 8 ♣ et Sud engage la Dame. Vous couvrez du Roi et le Valet apparaît en Nord. Que jouez-vous ?

Solutions page 120



SOLUTIONS

PROFONDEURS XV

Un seul chemin pour sortir du labyrinthe de Philippe Fassier, page 42.

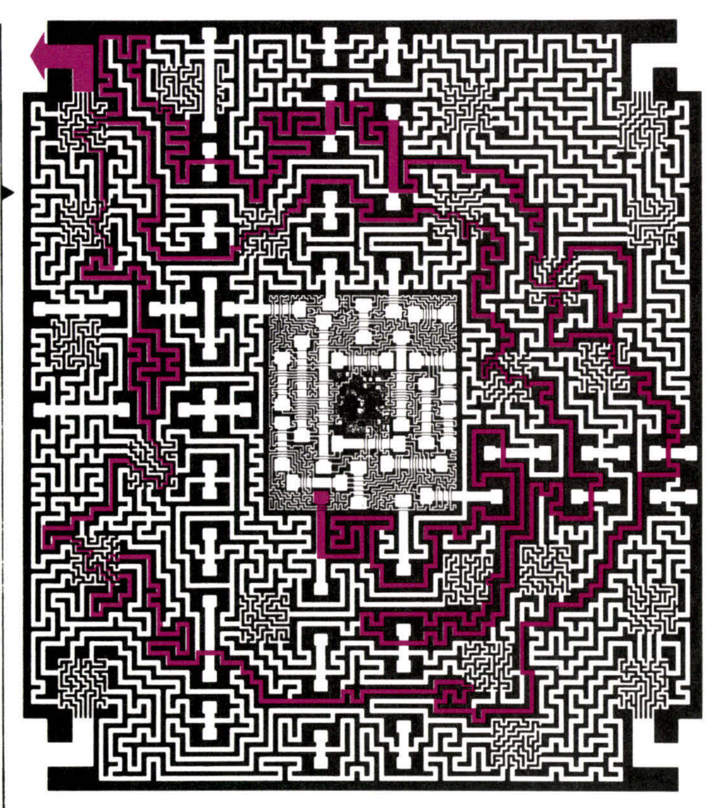
VISITE GUIDEE

Page 57, Philippe Fassier vous proposait la visite d'un étonnant monument. Mais êtes-vous parvenu au temple ?

Il fallait prendre la clef E et ouvrir la porte E ; puis la clef F et ouvrir la porte F ; puis la clef G et ouvrir la porte G ; puis la clef A et ouvrir la porte A ; puis ouvrir la porte du temple.

ECHECS

Incroyable ! Dans les diagrammes 1 et 4, les pions noirs (en h6 et b7) se sont métamorphosés en fous noirs à la suite d'une étrange alchimie photocompo-informatique... (page 92).



OTHELLO

Euh... là aucune alchimie ! Les diagrammes 2 et 4 ont bel et bien été intervertis ! (page 104).

DENOMBREMENT

Jean Moreau de Saint-Martin, de Paris, a été le premier à relever l'erreur impardonnable de la solution proposée au problème de la page 63. Bien sûr, les grilles de loto ne sont pas numérotées de 0 à 49, mais de 1 à 49. Ce qui ne fait donc que 240 combinaisons et 30 semaines seulement.

Honte à nous ! Pour nous faire pardonner, nous offrons un abonnement d'un an à ce lecteur perspicace et rapide !

ORGANISÉ PAR LA FÉDÉRATION FRANÇAISE D'OTHELLO SUR UN JEU DUJARDIN INTERNATIONAL

SÉLECTIONS RÉGIONALES

(Octobre 1988)

Aix-en-Provence - Bordeaux - Bourges - Caen - Cergy-Pontoise - Clermont-Ferrand - Douai - Grenoble - Lille - Lyon - Marseilles - Montpellier - Mulhouse - Nantes - Nice ou Cannes - Paris - Poitiers - Rennes - Rouen - Strasbourg - Toulouse - Tours.

Droits de participation 20 F sur place.

Finale à PARIS les 29 et 30 oct. 88.

Les frais de transport des finalistes sont pris en charge.

Le Vainqueur de la Finale est sélectionné pour le Championnat du Monde qui se déroulera à Paris les 11-12-13 novembre 1988.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Othello

Bulletin à découper ou à photocopier et à retourner à : F.F.O. 33, rue de la Butte-aux-Cailles - 75013 PARIS

Je désire participer à la (les) sélection (s) suivante (s) :

NOM .... PRÉNOM ....

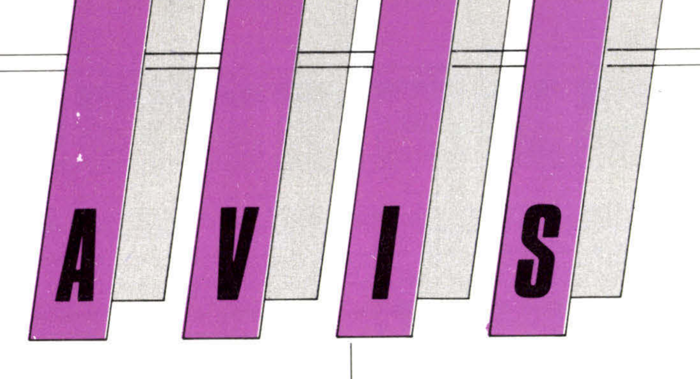
ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

ÂGE .... TÉLÉPHONE ....

Je désire adhérer à la Fédération Française d'Othéllo

OUI ☐ NON ☐ JS53



MANIFESTATIONS

• Bi-centenaire 1789:
Scénarios pour une Révolution. Concours de scénarios de jeux de rôle sur le thème de la Révolution Française : la MJC Des Teppes d'Annecy, organise un concours de création de scénarios de jeux de rôle traitant d'événements nationaux, régionaux, ou locaux liés à la Révolution Française.
Ce concours qui fait appel aux caractéristiques habituelles du jeu de rôle, se propose d'être également une approche historique de qualité de cette période, ainsi que l'occasion d'en restituer l'intérêt au regard de notre siècle.
- Catégories de concurrents : adultes, jeunes, groupes scolaires ou collectivités.
- Durée du concours : jusqu'au 24 décembre 1988.
Renseignements : MJC des Teppes, place des Rhododendrons 74000 Annecy. Tél : 50 57 56 55.

• L'Association Jeux Chamaliérois, vous propose pour le week-end du 8 au 9 octobre 1988, sa 2e Convention. Pendant 48 heures non stop, à Chamalières, vous pourrez venir jouer à des jeux de rôle (environ une vingtaine), des wargames, des jeux sur plateaux et à Warhammer Battle. Il y aura aussi un concours de dioramas doté de nombreux prix. Pour tous renseignements complémentaires s'adresser à l'Association Jeux Chamaliérois, 11-13, rue des Saulées, 63400 Chamalières ou à M. François Menguy, 124 bis, avenue Joseph-Claussat 63400 Chamalières.
Pour le week-end du 12 et 13 novembre 1988, le 2e Trophée Vercingétorix Antico-Médiéval de figurines à l'échelle 25 mm.
Au vainqueur sera remis une statuette plaqué-or représentant un cavalier arverne.
Ce Trophée se déroulera à Chamalières pendant 48 heures non stop, avec la règle Charge, une liste d'armée de 1400 points, budget "charge" conforme aux ouvrages du wargame. La participation sera de 30 F par personne. Pour tous renseignements voir adresse ci-dessus avant le 30 septembre.

• Grand prix de Belgique du Puzzle : Appel aux candidats.
La "Passerelle" à Hannut (Belgique) a été la première à lancer l'idée d'une compétition de "Puzzle"... C'était il y a 3 ans... Même si, depuis lors, beaucoup d'autres ont repris l'idée à leur compte, Hannut reste sans conteste la capitale du Puzzle, puisque cette année encore, le Marché Couvert de la Cille sera envahi par les mordus de la pièce détachée, qui se disputeront le "3e Grand Prix de Belgique" durant 24 heures, les 17 et 18 décembre prochains.
Rappelons le principe de cette compétition originale : chaque équipe de 4 personnes (qui peuvent se relayer et se faire remplacer) doit assembler, en 24 heures, deux puzzles de 2 000 et 1 000 pièces. Epreuve de vitesse donc, mais aussi de concentration, d'organisation et de... patience ! Une épreuve "junior" sera également proposée aux 9-12 ans.
Le nombre de places étant limité, il importe de faire vite pour demander le règlement et le formulaire d'inscription à "La Passerelle", 12, rue de Wasseiges 4280 Hannut (Belgique)

• Echecs : 4e Open I.P.R. du Club 608 et Paris-Nord le dimanche 2 octobre à 9 h, 9 rondes de 20 minutes par jour. Ouvert à tous. Homologué I.P.R., licenciés ou non. 1er prix: 2 000 F, 2e: 1 000 F, 3e: 700 F, 4e: 500 F, 5e: 300 F. Inscription: 100 F. 70 F pour juniors, femme et vétérans. 50 F pour les moins de 18 ans. Attention, après le 25/09/88, 130 F pour tous, sauf mineurs, 80 F. Libellez vos chèques au nom du "Club 608" à adresser à M. Clauzel, Club 608, 1612 allée, du Vieux Pont de Sèvres 92100 Boulogne. Renseignements: (1) 46 20 13 14.

• Le Triathlon des jeux de simulation organisé par le club Le Fer de Lance déménage. Pour sa 6e édition, l'épreuve se déroulera au Théâtre national du Campagnol, avec le concours de la ville de Chatenay-Malabry, le samedi 10 décembre de 13h à 21h, le dimanche 11 décembre de 10h à 18h. La remise des prix aura lieu le dimanche 11 décembre à 19h.
Comme les années précédentes, le Triathlon opposera des équipes de 10 joueurs, venues de toute la France :
2 joueurs de wargame : Aigles/Air Force
2 joueurs de Boardgame : Mai 68/Supergang
5 joueurs + 1 maître de jeu de rôle : L'Appel de Cthulhu.
A l'occasion de cette manifestation, le Club Le Fer de Lance organisera des initiations et des démonstrations sur les meilleurs jeux disponibles en français.
Le dimanche 11 à 14 h, se tiendra un forum sur le thème : "L'apport du jeu dans le monde éducatif et social" avec la participation de personnalité du ministère, des créateurs de jeu et de responsables de centre associatif. Club Fer de Lance, 36, rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay-Malabry. Tél : (1) 46 31 04 05 ou (1) 34 86 17 46.

AVIS DES CLUBS

• Avis à la population.
En ce jour de grâce du 22 mai de l'an 88, une chevauchée de jeux de rôle grandeur nature s'est déroulée dans nos monts auvergnats. Chaque duc et chevalier a rencontré maintes péripéties avant de retrouver notre roi Baudoin IV pour un banquet.
De plus les maîtres d'Efotis vous informent d'un Grandeur Nature le 24 septembre où tout participant va remonter le temps jusqu'à l'âge de la préhistoire. Armez-vous de massues, de silex, d'os et de peaux. Nous vous attendons. Inscription: Quartier Blatin et Silmaris. Courrier: Efotis, 73, rue St Alyre 63000 Clermont-Ferrand.

• Création d'une société de distribution de jeux spécialisés (jeux de rôle, wargames, jeux de réflexion, hormis les jeux de hasard...) dans le département de l'Essonne : "Les 2 Trolls".
Dans un premier temps, nous comptons nous consacrer à une activité de vente par correspondance dans toute la France, puis à la vente directe en magasin.
Nous envisageons également de donner des renseignements sur les clubs et les activités ludiques de la région et d'organiser des tournois et promouvoir des actions "jeux" dans les communes avec la participation des mairies concernées. Contact : Muryel Stioui. Tél : (1) 69 39 53 82.

• Création d'une association dans le monde du jeu de rôle : dessin, dioramas, vidéo, roleplaying, peinture, bibliothèque, culture et communication, scénarios etc. Venez nombreux dans le 13e chez Poly Styrene JR. Tél : (1) 45 82 13 10 de 15h à 20h.

• Le club des Manants Polis reprend ses activités. Au menu : jeux de rôle, jeux sur plateau et wargames. Tous les vendredis soirs à partir de 20h30 et les dimanches de 14h à 18h. On se retrouve au Centre Allende, 10, boulevard Allende à Villiers-Le-Bel 95 (Val d'Oise). Tél : (1) 39 90 67 92.

• Nouveau ! Club MC 49, adhésion gratuite. Journal, jeux, prix pour Oric Atmos et Atari XL. Joël Palud, 5 bis, rue des Amoureux, 49160 Longué.

• Club de JdR ouvert à Houplines (Nord). On y joue à JRTM, L'Appel de Cthulhu, Paranoïa, etc. Salle rue du Four de 13h30 à 17h. Tél : 20 77 53 27. Demander Stéphane.

• Le Manoir de L'Aurore, club de JdR créé à Nanterre, recherche d'urgence des Maîtres de Jeu (et aussi des joueurs bien entendu !), pour sévir dans la ville et l'Ouest parisien sans scrupules aucun !
Les séances ont lieu tous les samedis après-midi... La dîme au club est fixée à 50 P.O par an (cruches de Coca-Cola non comprises) !
Les références les plus sordides sont scrupuleusement exigées et l'admission au club ne se fera qu'après passage (et survie) aux différents supplices d'entrée (test de la baignoire, de la roue, manger des crapeaux et, ô horreur, causette d'une heure avec la concierge !). Si tout cela vous tente, appelez au (1) 47 84 92 01 (en semaine).

• Club de jeu commandé par ordinateur (J.C.O). Créée récemment, notre association organise des parties par correspondance sur une grande échelle. L'intérêt du jeu est de mêler le jeu de rôle et le jeu de diplomatie en y intégrant une grande part de stratégie. Les demandes de renseignements sont à accompagner d'une enveloppe timbrée à l'adresse de la personne intéressée. Eric Noël, 10, rue Laplace, 02100 Saint-Quentin.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Cherche partenaires pour jouer au go sur Paris ainsi que des clubs. Tél : (1) 39 14 94 15. Demander Christophe.

• Cherche partenaires pour jeux de rôle et wargames dans la région de Chalons/Marne. Tél : 26 67 42 60. Demander Richard.

• Cherche partenaires de wargames, jeux de rôle et de réflexion dans la région de Montbéliard. Pascal Weill, 5, rue Bataille, 25200 Montbeliard.

• attends impatiemment Eisenhower pour Débarquement par correspondance sur The Longest Day. Tél : 31 44 74 04. Demander Pascal.

MESSAGES

• Recherche Les passagers du temps, Clash, Marche à l'ombre, Ultima I, II, III. J.DL Van Nieuwenhoven, 35, rue des Mimosas, 1030 Bruxelles, Belgique.

• En manque de correspondants? Adhérez au Play en Capricieux, et trouvez par son intermédiaire des contacts pour vos jeux de simulation (JdR, Wargame...) préférés. Ecrire à Patrice Duval, 13, rue Edouard Herriot, 74300 Cluses.

• Cherche contacts sur Atari, à l'étranger et en France, si possible dans le 65. Possède Gauntlet 2, Beyond, ... Tél: 62 95 53 65. Demander Patrice.

• Cherche joueur de backgammon sur région Bourges pour organiser parties. Tél: 48 96 82 70. Demander Marc.

• Eh oui! Un "zine" en freeware de plus sous vos yeux émerveillés. Bande de petits veinards! Nous avons décidé d'aborder tous les sujets qui nous passionnent, qui vont de l'informatique à la musique en passant par les bouquins et les jeux sans oublier une forte tendance au délire. Toute la rédaction attend avec impatience votre courrier: vos suggestions, bidouilles et critiques seront les bienvenues. Contact: Dominique Poulain, Am'ateur, 26, rue Dugommier, 75012 Paris.

LES BONNES OCCASES

VEND

• Diplomacy, Holding, Scotland Yard, 150 F chaque. Guillaume Richy, Centre Cannelongue, 17370 St-Tréjan-les-Bains.

• L'Appel de Cthulhu + 8 "livres dont vous êtes le héros" + Extension Légendes; Légendes Celtiques: 250 F. Possibilité de vente séparée. Tél: (1) 30 71 37 96, demander Jean (après 17 h).

• Créateur de JdR vend ses œuvres à prix très bas. Achat et propositions d'idées. Tél: 20 77 53 27. Demander Stéphane.

• ou échange programmes pour C64. Envoyer liste, réponse assurée. J.-L. Van Nieuwenhoven, 35, rue des Mimosas, 1030 Bruxelles, Belgique.

• Jeux de rôle et société. Liste sur demande. Prix intéressants. Stéphane Zonca, 2, rue Charles Buet, 74200 Thonon-les-Bains.

• ou échange contre Cry Havoc, Siège, Blood Bowl ou Super-Gang, boîte neuve et complète L'Œil Noir + un scénario solitaire. Le tout 110 F. A. Roger, La croix de Bossard, 72500 Lavernat.

• logiciels IBM PC/XT/AT. Tél: 96 73 10 28. Demander Régis.

• Oric Atmos + moniteur couleur + 2 magnétophones + synthétiseur vocal + une centaine de jeux, utilitaires + livres. Franck Marchis, chemin du Dr Griffoulières, Arthes, 81160 St-Juery.

• nombreux livres de science-fiction, fantastique, Fleuve Noir etc. Liste contre timbre postal. Francis Temperville, Ferme du rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél: (1) 69 28 45 50 le soir.

• Croisade + Extension n° 1, 175 F; Norge + Amirauté + Chroniques de Lynaïs, 175 F ou le tout 260 F. Tél: 39 14 94 15. Demander Christophe.

• Air Force, 150 F, As des As et Le shériff et le hors-la-loi, 50 F pièce. Warlock, 150 F, Féerie, 150 F ou échange Air force contre Capitaine Cosmos ou Interceptor. Le tout en français et en bon état. Tél (1) 26 67 42 60, contactez Richard.

• D&D, 60 F + Expert, 70 F + MERP, 50 F + "livres dont vous êtes le héros", 10 F + nombreux livres pour TO7/70 et MO5 + Frontières de L'Empire, 50 F. Liste contre enveloppe timbrée. Pascal Penot, Dessas, 19560 St-Hilaire Peyroux.

• scénarios pour JdR Mega2 et Chill, 15 F + frais d'envoi. Liste contre un timbre à 2,20 F. Gilles Tessier, Les Godis, Fougeré 49150 Baugé. Tél: 41 90 14 53.

• L'Appel de Cthulhu, 130 F + scénarios: L'Asile d'aliénés, en français ou en anglais 60 F, 230 F le lot. Rêve de Dragon, 120 F + scénario, Le cidre de Narhuit, 30 F ou 135 F le lot. Revues Phosphores et Hebdogiciel. Pour tous renseignements tél.: 21 77 86 15, demander Grégory.

• Diplomacy, jamais servi. Tél: 62 35 91 31 (heures repas).

• Pendragon (1 500 FB) ou échange contre Les Aigles ou Guet-Apens. Ecrire à A. Choiliming, 1038 Chaussée de Wavre, 1160 Bruxelles (Belgique).

• Atari 2600 + 6 cartouches (Star Raiders, Mario Bros, Space Invaders...) + 2 joysticks + clavier video, 290 F ; Siège, 100 F. René Chaput, 21, chemin de Charrère Blanche 69130 Ecully.

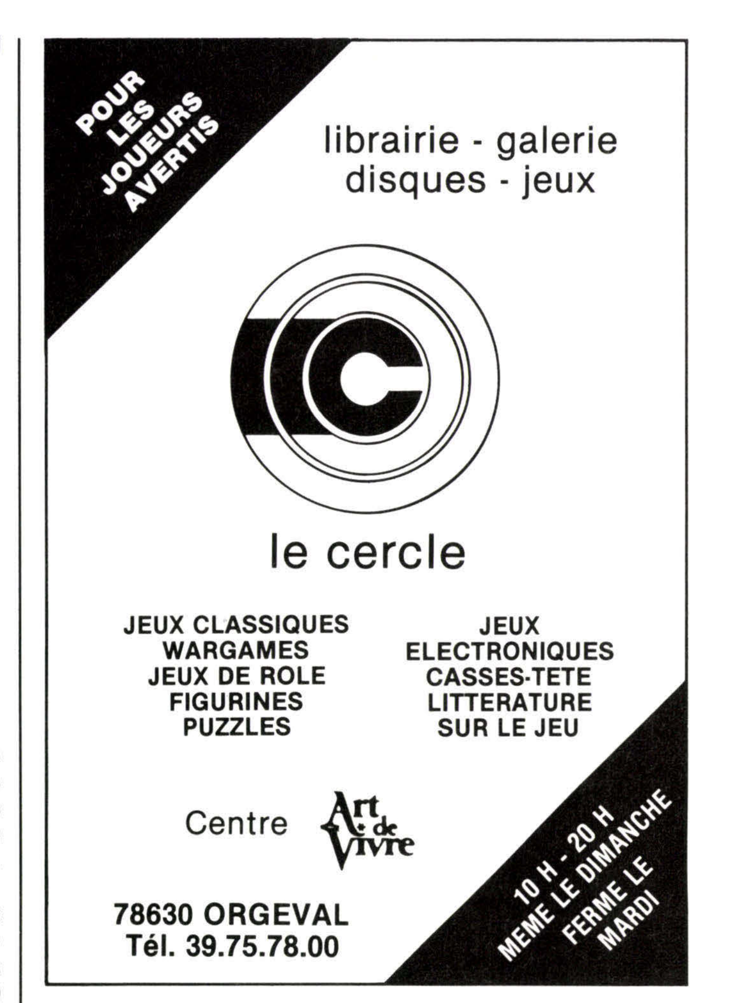
ACHETE

• Wargames pour CPC 6128. Tél: 64 48 77 23 entre 20h et 21h. Demander Fred.

• Pour PC: Manhattan Dealer pour moins de 200 F, Bards Tale pour moins de 200 F, Ultima IV. Contacter Pierre Chaput, 21, chemin de Charrière blanche, 69130 Ecully.

ECHANGE

• nombreuses BD (Strange, Titans, X-men...) contre "livres dont vous êtes le héros". Tél: 48 29 35 54. Demander Toni.



JEUX & STRATEGIE

présente

JEST

36 15
TAPEZ
JEST

LE DERNIER
CRI
POUR JOUER
SUR MINITEL

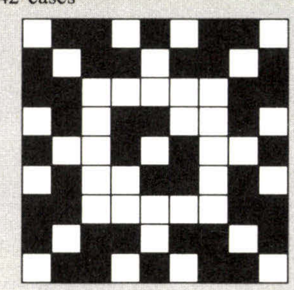
SOLUTIONS

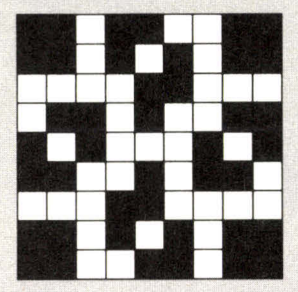
PAGES 26 ET 27

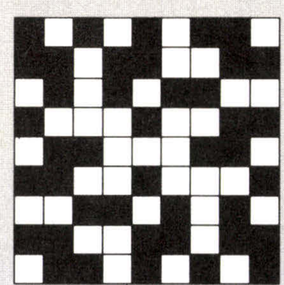
Championnat de France des jeux mathématiques et logiques:

La tour de Hanoï Bicolore:
29 coups

Les cases noires:
42 cases







Les fractions:
993,5

Années pour paresseux:
3 solutions: 1989 - 1995 - 2000

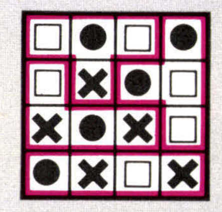
Les briques:
21,86 cm

Le tas de cailloux:
1975078

PAGES 34 ET 35

Récréation (par Bernard Myers):

1.



2.
lanTERNEr, reFOUler, aLIMEnter, terMINEr, reFRACtaire, mAIGREur, carACTEre, mARTre, fONDEment, cohERENt

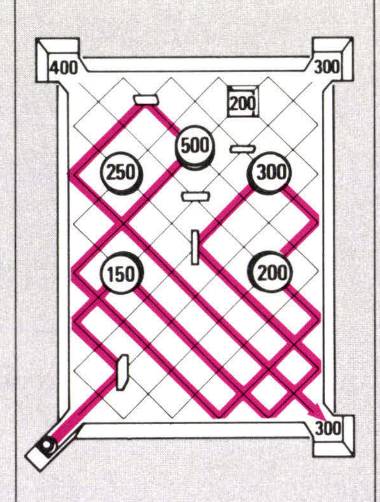
3.
Sur la planche A:
1, tourné de 1/4 de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
2, tel quel.
3, retourné.
4, tourné de 1/4 de tour et retourné.

4.
Une solution parmi quelques variantes:
Placer les lettres dans l'ordre suivant: T E S B U N A I L, pour arriver finalement à la grille:
B U T
A N E
S I L (*)
(* SIL, argile rouge)

5.
$\frac{3}{6} = \frac{9}{18} = \frac{27}{54}$
ou
$\frac{3}{6} = \frac{7}{14} = \frac{29}{58}$

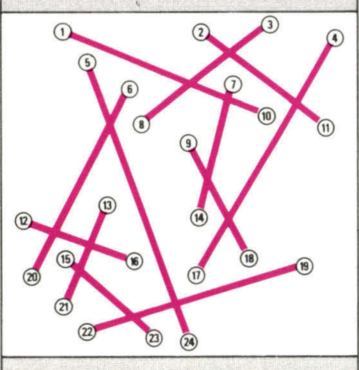
6.
1. Rouge, 2. Eau, 3. Rouge, 4. Blanc, 5. Rouge, 6. Blanc.

7.
150 + 300 + 200 + 500 + 300 = 1450

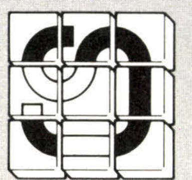


8.
Rond = 13.
Demi-cercle = 2; Losange = 9; Triangle = 4; Papillon = 11; Carré = 1; Étoile = 6.

9.
Avec probablement des variantes: 1-10; 2-11; 3-8; 4-17; 5-24; 6-20; 7-14; 9-18; 12-16; 13-21; 15-23; 19-22.



10.
Trois.
C2 en B1 - B1 en B2 - B2 en C2



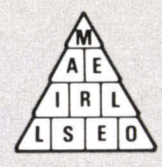
11.

F	L	O	T
A	E	R	E
C	U	B	E
E	R	E	S

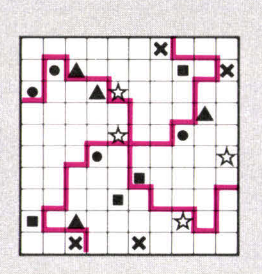
F	I	N	E
O	S	E	R
U	S	E	R
R	U	S	E

12.
9 en haut, 27 en bas. Les nombres du bas augmentent alternativement de 2 et de 4; les nombres du haut sont la somme des chiffres des nombres au-dessous.

13.
MAIL, MAIS, MARS, MARE, MERE, MERS, MELE, MELO.



14.

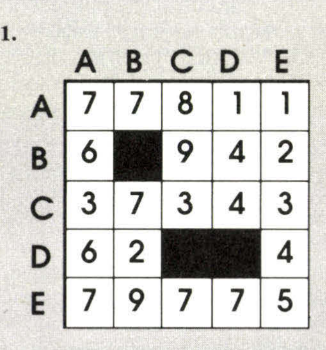


15.
Case du haut: les mots ont autant de lettres que la position dans l'alphabet de la première lettre du mot.
Case du bas: les mots ont autant de lettres que la position dans l'alphabet de la dernière lettre du mot.
Donc, Pensif va à droite, Misérablement à gauche et Intransmissibilité ni à gauche ni à droite.

PAGE 62

Nombres croisés par Claude Abitbol:

1.



	A	B	C	D	E
A	7	7	8	1	1
B	6	■	9	4	2
C	3	7	3	4	3
D	6	2	■	■	4
E	7	9	7	7	5

2.

	A	B	C	D	E
A	2	7	5	5	6
B	0	■	7	5	5
C	6	5	5	3	6
D	1	2	1	■	5
E	9	7	9	7	9

PAGES 78 ET 79

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):

1b - 2b - 3c - 4a - 5c - 6c - 7b - 8c - 9c - 10b - 11c - 12b - 13c - 14b - 15a - 16a - 17a - 18b - 19c - 20a - 21b - 22c - 23a - 24a - 25b - 26b - 27a - 28b - 29c - 30b.

PAGES 92 ET 93

A mots couverts (par Louis Thépault):

1.
CROIX.
Supposons que la première lettre ne soit pas C. Pour les quatre dernières lettres, il y a trois lettres de RAIE et deux lettres de LOWN, c'est-à-dire cinq lettres de l'ensemble (R, A, I, E, L, O, W, N); or, il n'y a de la place que pour quatre lettres, d'où impossibilité: la première lettre est C.
Il y a une bonne lettre de SILEX, à l'exception de L et E à cause de MULET.
Le mot s'écrit CI... ou C...X.
En plaçant les deux autres bonnes lettres de CRAIE, sachant que A n'appartient pas au mot, à cause de GLAND, les deux possibilités deviennent CI.IE et CR.IX.
Reste à placer la deuxième bonne lettre de CLOWN, l'autre étant C, ce qui donne CIOIE et CROIX.
Seul, ce dernier mot appartient au vocabulaire français.

2.
ALBUM.
BARON et MULET n'ont aucune lettre commune. Trois lettres du mot à trouver appartiennent à MULET et deux autres à BARON. Les cinq lettres appartiennent donc à l'ensemble (B, A, R, O, N, M, U, L, E, T).
Ceci nous permet d'éliminer C, H et P de CHAMP et de dire que A et M font partie du mot. A et M appartenant au mot, R, O et N de ROMAN n'en font pas partie, et on déduit que les deux lettres bonnes de BARON sont B et A.
O n'appartient pas au mot; ni I ni S non plus. Les deux bonnes lettres de LOUIS sont donc L et U, et les cinq lettres du mot cherché A, B, L, M et U.
Reste à les placer. Seul le B n'apparaît pas au troisième rang. B est la troisième lettre. Le M apparaît à tous les rangs sauf au cinquième. M est la cinquième lettre...
De fil en aiguille, on trouvera ALBUM.

3.
GRILLON.

4.
BOULIER.

5.
La valeur de la troisième lettre est le double d'un carré soit 2, 8 ou 18, B, H ou R.
Cette lettre conditionne la sixième et la septième, ce qui donne comme possibilités:
- - B - - A C
- - H - - D I
- - R - - I S
Les première, deuxième, quatrième et cinquième lettres sont des carrés parfaits: seules possibilités A, D, I, P et Y avec la deuxième et la quatrième identiques.
La structure du mot devient:
- . B . - A C, les autres lettres étant trois du groupe D, I, P, Y
- . H . - D I, les autres lettres étant trois du groupe A, P, Y
- . R . - I S, les autres lettres étant trois du groupe A, P, D, Y.
La dernière structure conduit à la solution PARADIS.

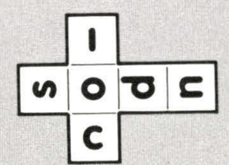
6.
1. SAPIN et SERIN entraînent qu'au groupe (A, P) est opposé le groupe (E, R).
2. MORSE et SERIN entraînent qu'au groupe (M,O) est opposé le groupe (I, N).
De ces deux constatations, on déduit que S est opposé à V.
3. MIVAR et SERIN, sachant que S est opposé à V, entraîne qu'au groupe (M, A) est opposé le groupe (E, N).
Les affirmations 1 et 3 entraînent A opposé à E et donc M à N, puis P opposé à R et O à I.
Derrière MIVAR, on peut donc lire PESON, sachant que l'observateur placé de l'autre côté lit son mot en commençant par le jeton situé à droite sur votre revue.

7.
Le titre comporte trois fois la lettre L et aucun des mots de la liste ne comporte deux L. Les trois mots à retirer comporteront donc un L, ce qui permet d'éliminer OTARIE, RATURE, TRIERE et TRUITE .
Partageons l'ensemble restant en trois groupes: LETTRE, les mots ayant un T et ceux qui n'en ont pas.
1. LETTRE
2. ALERTE, ETOILE, LAITUE, OURLET, VOLUTE
3. LAVOIR, LEURRE, LEVIER, LEVURE, REVEIL, VALEUR, VIROLE
Si le mot LETTRE n'est pas retiré, les trois T du titre ne peuvent se retrouver que dans trois mots du groupe 2. Un seul U étant autorisé, parmi les trois mots à retirer, il y aurait ALERTE et ETOILE, le troisième étant soit LAITUE, soit OURLET, soit VOLUTE, mais quel que soit ce troisième, il y aurait toujours soit deux fois la lettre O, soit deux fois la lettre I, lettres contenues une seule fois dans le titre.
Le mot LETTRE est donc un des trois mots à retirer.
Les deux autres appartiennent l'un au groupe 2 (pour le troisième T) et l'autre au groupe 3.
Le mot LEURRE s'élimine (cela donnerait trois fois la lettre R avec LETTRE). Tous les mots du groupe 3 comportant un V et un R (le deuxième R du titre avec celui de LETTRE), on peut donc éliminer du groupe 2 les mots ALERTE, OURLET et VOLUTE.
Le deuxième mot est ETOILE ou LAITUE. Selon le mot étudié, on détermine les six lettres du titre non encore utilisées. La solution est obtenue avec LETTRE, ETOILE, VALEUR.

8.

	A	B	C	D
1	O	U	I	■
2	U	N	■	I
3	T	A	R	N
4	A	U	■	D
5	R	■	S	E
6	D	E	U	X
7	E	U	R	E

9.
Dans chaque figure, le cube de l'extrême droite permet de positionner le N, le S, le C et le I avec leur orientation relative (C opposé à I). Il est alors facile de positionner le P et le O, ce dernier apparaissant avec le C sur les deux



figures. Une fois le cube "déchiffré", on n'aura aucune difficulté à déterminer le mot écrit sur la face arrière: PINSON.
Attention: pour l'observateur placé derrière, la première lettre qu'il lit est située à droite sur votre revue.

10.
Selon le sens qui lui est attribué, chacun de ces mots est tantôt masculin, tantôt féminin. Seul mot de la deuxième liste répondant à ce critère, le mot LIVRE.

PAGES 96 ET 97

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:



Les cousins:
• BOULET, GOULET, NOULET, POULET
• MARAIS, MARDIS, MARGIS, MARLIS, MARRIS
• BINGO, BONGO
• BOUETTE, COUETTE, FOUETTE, MOUETTE
• CORDIER, CORMIER, CORNIER
• DURATES, DURETES, DURITES
• EMPAREE, EMPIREE, EMPYREE
• DERMITES, PERMITES, TERMITES
• ENGRAIN, ENTRAIN
• DOUCINE, DOURINE

Du coq à l'âne:
• PAGE, PIGE, TIGE, TOGE, TOME
• CORDE, CONDE, PONDE, PONDU, PENDU
• LAPIN, LAPIE, LAPEE, LACEE, LACHE, VACHE
• PLUIE, PLUME, PAUME, BAUME, BAUGE, BARGE, BERGE, BEIGE, NEIGE
• VAGUE, VALUE, SALUE, SALLE, SAULE, SOULE, HOULE

Les anagammes:
• CAPSIDE + O = DIASCOPE
+ R = PICARDES, DECRISPA
+ A = DECAPAIS
+ L = PLACIDES
+ E = DEPECAIS, DIPSACEE
+ S = CAPSIDES, SPADICES

• ENFILES + O = FELONIES, OLEFINES
+ R = RENFILES, RENIFLES, NEFLIERS
+ G = EGLEFINS
+ I = LENIFIES
+ E = ENFILEES

Les anaphrases:
• PATINEUSE - EPUISANTE
• FINASSANT - FANTASSIN
• COFINANCE - CONFIANCE
• PINERAIES - SAPINIERE
• GIROUETTE - GOUTTIERE

Mini-tirages:
OPERON, GOSPEL, SOLEIL, TIENTO, MAUVIS, LINTER, GIORNO, PONTET, TELSON, VIOLAT

POUR LES ÉCHECS
UNE SEULE ADRESSE :



St-GERMAIN - LA FAYETTE
7, rue La Fayette - 75009 Paris
Tél. : 48 74 33 21 +

Du lundi au samedi : de 10 h 30 à 19 h 00
Métro : Chaussée d'Antin / RER : Auber

• Livres - revues
• Echiquiers pièces pendules
• Machines électroniques
• Vente par correspondance
• Catalogues

SOLUTIONS

Jarnac!
La filière:
MOT, TOME, METRO, MORTES, TIMORES, EROTISME, DOSIMETRE

Les solitaires:
CHAHUTEUR, BLOUSANTE, CUVELAGES, PERIANTHE, MAINMORTE, REPRODUIT, ENLUMINER

PAGES 98 ET 99

Echecs:
1. Ta4!, T×a4; 2. d8= D+ etc.

2. On force d'abord le Roi noir à reculer: 1. Tg1+!, Rf5 (une autre fuite est sanctionnée par 2. Th1 et 3. T×h7) 2. Th1!, Rg6; 3. Rb2, h5; 4. Rc3, Rg5; 5. Rd3, Rg4; 6. Re3, h4; 7. Rf2, h3; 8. Th2, Rh4; 9. Rf3! et le pion disparaît.
(Etude de Berger)

3. 1. Tb6! (réduisant les possibilités du Roi noir au minimum) Ra2; 2. Re6, a3; 3. Rd5, Ra1; 4. Rc4, a2; 5. Rb3!, Rb1; 6. Ra3+, Ra1 (menaçant de nouveau d'un pat); 7. Th6, Rb1; 8. Th1+, Rc2; 9. R×a2, etc.
(Etude de Isenegger)

4. 1. Te1+!, Rb2; 2. Ta1!!, Rb3 (repoussant une capture qui devra être effectuée deux coups plus tard) 3. Rd2, Rb2; 4. Rd1, R×a1 (4. ...Rb3; 5. Rc1 perdrait de façon plus prosaïque) 5. Rc2!, a5; 6. b6! (bien entendu la capture serait une grosse faute à cause du pat) a4; 7. b7, a3 (espérant 8. b8= D? pat) 8. Rc3!, Rb1; 9. b8=D+, Rc1 (ou 9. ...Ra1; 10. Dh8, Rb1; 11. Dh1 mat) 10. Df4+ puis 11. Df1 mat.
(Etude de Williams)

5. 1. Ta7!, Te8 (seule façon plausible de sauver la Tour contre l'échec en a8 car 1. ...Th7 permettait 2. d×e6! et le pion f7 est cloué) 2. d7!, Te7 (ou 2. ...Tf8; 3. Ta8+, Re7; 4. T×f8, etc.) 3. d6!!, T×d7; 4. Ta8 mat. Belle surprise.
(Etude de Nimzowitsch)

6. 1. f6! (un pion intouchable au vu de 1. ...T×f6; 2. Ta8+, Tf8; 3. T×f8 mat, et de 1. ...g×f6; 2. g7+ et 3. g×f8=D) Tg8 (sur les autres fuites de la Tour les Blancs jouent 2. T×g7 puis 3. Th7+, 4. f7+, 5. Th8+ et capturent la Tour, après quoi une nouvelle Dame apparaît en f8, matant rapidement) 2. Tf7!!, d2 (et non 2. ...g×f6? à cause de 3. Th7 mat) 3. f×g7+, T×g7; 4. R×h6, d1=D (les choix sont limités puisque 4. ...T×f7; 5. g×f7 n'autorise pas de parade à 6. f8=D mat, et que 4. ...Tg8 est puni immédiatement par 5. Th7 mat, et que l'ultime tentative 4. ...T×g6+ ne marche pas à cause de 5. R×g6, Rg8; 6. Td7!, Rf8; 7. T×d2) 5. Tf8, Tg8; 6. g7 mat.
(Etude de Selesniev)

7. 1. Td4! (en protégeant le pion, les Blancs redonnent la liberté d'action à leur Roi, sa sortie immédiate aurait été réfutée par les échecs de la Tour adverse) Re6 (échanger les Tours était mauvais : 1. ...Td8; 2. T×d8!, R×d8; 3. Ra4!, Rc8; 4. Ra5!, Rc7; 5. Ra6, Rb8; 6. Rb6!, etc.) 2. Rc4, Tc8+ (ou 2. ...Re5; 3. Td5+!, Re6; 4. b5!, Tc8+; 5. Tc5!, Rd7!; 6. b6!, T×c5+; 7. R×c5, Rd8; 8. Rd6, Rc8; 9. Rc6, Rb8; 10. b7, etc.) 3. Rb5, Tb8+; 4. Rc6, Tc8+; 5. Rb7, Tc1; 6. b5, et la victoire ne souffre aucune discussion.
(Etude de Grigoriev)

8. Prendre le pion g7 serait effectivement très bête puisqu'après 1. ...Th3!!, les Blancs n'auraient plus aucun moyen de progresser. Le gain demande plus d'astuce: 1. Tg1+!, Rh2; 2. Tg2+!, Rh1 (2. ...Rh3 est réfuté par 3. Rg1! et 4. Th2+!) 3. Rg3!!, Th6 (examinons les autres possibilités: sur 3. ...T×h7 la sanction est 4. Ta2! avec une menace de mat imparable sur la première rangée, et sur 3. ...Tg5+; 4. Rf4, Th5; 5. T×g7, Rh2; 6. Rg5, Th3; 7. Rg6, les Blancs gagnent en plaçant leur Roi en g8) 4. h8= D+!, T×h8; 5. Ta2! et seul le don de la Tour peut retarder le mat.
(Etude de Prokop)

9. 1. Rc3! (avec la menace, claire, de mater) Ra4 (ou 1. ...Ra2; 2. g7, Tg2; 3. Tb2+!, T×b2; 4. g8= D, etc.) 2. Tb4+, Ra5; 3. Tg4!!, f×g4 (il n'y a rien de mieux) 4. g7!, et les Blancs auront une Dame.
(Etude de Troitsky)

10. 1. b7? serait trop impatient car après 1. ...Rc6! il n'y a plus rien de bon. Il faut être brillant: 1. Td8+!!, R×d8; 2. b7, Tb4! (les Noirs ne veulent pas être en reste et trouvent la seule façon d'arrêter le pion) 3. R×b4, c5+; 4. Rb5!, Rc7; 5. Ra6, Rb8 (forcé); 6. Rb6!, c4; 7. a4, c3; 8. a5, c2; 9. a6, c1=D; 10. a7 mat!
(Etude de Moravec)

11. 1. Th8!, Td2+ (seul coup valable pour parer la menace 2. T×h7+) 2. Rf1!, Td1+ (ou 2. ...Tg2; 3. T×h7+, Rg3; 4. g7, Rf3; 5. Th3+, Tg3; 6. T×g3+ et 7. g8= D) 3. Re2, Tg1; 4. T×h7+, Rg3 (4. ...Rg2?; 5. g7) 5. Th1!, Tg2+ (forcé) 6. Re3, Rg4 (ou 6. ...Tb2; 7. g7, Tb8; 8. Th8!) 7. Th2!, Tg3+ (car 7. ...Tg1 se voit répondre 8. Rf2!, Tg3; 9. Tg2!); 8. Rf2, Tf3+ (les Blancs menaçaient 9. Tg2) 9. Rg1!, Te3; 10. g7, Te8; 11. Th8, etc.
(Etude de Selesniev)

12. 1. Tc8, Rd6! (le plus résistant) 2. Tb8, Th1; 3. Rb7, Tb1+; 4. Rc8, Tc1+; 5. Rd8, Th1!; 6. Tb6+ (non 6. Re8? car après 6. ...Th8+; 7. Rf7, Th7+, le pion est perdu) Rc5; 7. Tc6+!!, Rb5 (la Tour est imprenable puisque le pion serait promu sur échec, et 7. ...Rd5 perd à cause de 8. Ta6, Th8+; 9. Rc7, Th7+; 10. Rb6!) 8. Tc8!, Th8+; 9. Rc7, Th7+; 10. Rb8! et il n'y a plus rien à faire.
(Etude de Karstedt)

13. La poussée immédiate du pion est prématurée: 1. d6, Th6!; 2. Td2, Th8; 3. d7 (ou 3. Rd4, Rb7; 4. Tc2, Th4+! et le Roi ne peut s'abriter des échecs qu'en se plaçant hors-jeu) Td8; 4. Rc4, Rb6 et le pion se fait prendre. La solution consiste à faire d'abord passer le Roi blanc sur la colonne e: 1. Rd3!, Tg4; 2. Re3, Th4; 3. d6!, Th6; 4. Td2 (non pas 4. d7? à cause de 4. ...Te6+!; 5. Re4, Td6! et le pion se fait prendre) Th8; 5. d7, Td8; 6. Re4, Rb7; 7. Re5, Rc7; 8. Re6, Th8; 9. Tc2+, Rb7 (9. ...Rd8?; 10. Tc8 mat) 10. Th2! (la pointe de toute la manœuvre) Tg8; 11. Rf7, Ta8; 12. Re7, Rc7; 13. Tc2+, Rb7; 14. d8=D etc.
(Etude de Cheron)

14. 1. Tf6! (bloquant le pion f7 et ôtant ainsi leur coup libérateur. Si maintenant la Tour noire bouge, il suit 2. T×f7 avec un gain facile, sur un coup de Roi c'est la même chose, et, enfin, sur 1. ...f×e6; 2. h7+!, Rg7; 3. T×f8 tout est clair. Il ne reste donc plus aux Noirs qu'à bouger le pion e4. C'est maigre et le zugzwang les guette) e3; 2. Rf1!! (2. R×e3?, Te8!) e2+; 3. Re1! (2. R×e2?, Te8!) Ta8; 4. T×f7, Te8; 5. Tg7+, Rh8; 6. e7, Ta8; 7. Tf7, Rg8; 8. Tf8+!!, T×f8; 9. h7+, Rg7; 10. e×f8=D+ puis 11. h8=D
(Etude de Prokop)

PAGES 100 ET 101

Scrabble:

Les Benjamins:
- avec AMERE, on peut faire: METAMERE
- avec PELURE, on peut faire: CHAPELURE, CREPELURE
- avec PENDIEZ, on peut faire: STIPENDIEZ, SUSPENDIEZ
- avec RUSSE, on peut faire: ACCRUSSE, COURUSSE, DECRUSSE, MOURUSSE

Pentatop:
1. PRAGOIS en H4 pour 76 points
2. HONNIRA en I6 pour 76 points
3. INVISIBLE en 10D pour 78 points
4. (B)ECFIGUE en G6 pour 94 points
5. KERATOCON(E) en 8A pour 113 points

Le coin du stratège:
Généralement, en partie libre, on cherche à se débarrasser du W le plus rapidement possible: ce qu'on peut faire ici avec KWAS en 14E ou WU en 12L, tous deux pour 44 points. Il est possible de faire encore plus, avec KA en 1L pour 47 points; mais ce coup laisse une impression de gâchis: avec un A, un I ou un S en plus, on pourrait faire 122 points avec KWAS, KAWA ou KAWI. Or, cette place ne peut pas être prise par l'adversaire, et il reste encore 15 lettres favorables (6A, 6I, 3S).
Il faut donc jouer un coup d'attente en K3: FEULER pour 32 points, ou FELE, pour 30; ce dernier coup peut sembler légèrement meilleur, car si l'on ne tire aucune bonne lettre, le fait d'avoir gardé le U pourra éventuellement toujours permettre de placer le W pour 44 points.
Cependant, le fait que FEULER donne environ 80% de chances de tirer l'une des 15 bonnes lettres, contre 68% si on joue FELE amène à privilégier la première de ses deux possibilités.
En effet, on a dans ce cas 12% de chances supplémentaires de faire 122 points, et, dans les 20% de cas défavorables, on ne perdra qu'une vingtaine de points sur l'optimum, car on pourra toujours placer le W en 10E pour 23, ou en L12 pour 22.

PAGE 103

Backgammon:

1. Jouez N12B8-B8B3 * ×2-B6B1.
Ce mouvement est meilleur que N2N12×2, car:
- vous faites une case dans votre jan
- vous frappez 2 pions adverses, ce qui oblige l'adversaire à utiliser tout le jet suivant pour rentrer (s'il le peut) vous donnant ainsi une occasion de frapper l'autre blot en N10; de plus, s'il ne rentre pas tout de suite, vous avez la possibilité de doubler au coup suivant et de gagner 1 point, ou 4 points s'il accepte...

2. Il faut jouer B7B1 * -R4R1, plutôt que B9B3-B6B3, car on met ainsi deux pions à la barre au lieu d'un, et on empêche Noir de faire le point 1, qui le sauverait de la partie double et lui donnerait même, jusqu'au bout, une chance de gagner.

3. Jouez B7B4*-R6R1; Si Noir ne fait pas un 4 immédiatement, c'est fini...

4. Jouez B6B4 * -B4B1, pour mettre deux pions à la barre, et redoubler dans les 24 cas sur 36 où Noir ne fait ni un 6, ni 4-4.

5. Il faut jouer ON4-B8B4 * -B6B2 * ×2.
Dans cette situation, où l'adversaire aura 3 pions dehors, l'important est d'avoir 3 cases, peu importe lesquelles. Si Noir ne fait

pas tout de suite un 4 ou un gros double, il sera doublé, et en très mauvaise posture...

6. Le bon mouvement est N12B8. Blanc ne doit pas faire preuve de gourmandise excessive en frappant en N7; il doit voir que le principal danger est le blot en B1, qu'il faut frapper le plus vite possible; comme on ne peut pas raisonnablement le faire sur ce coup, il faut se donner le plus de chances possible pour le coup suivant.

PAGES 104 ET 105

Dames:

1. 1. 44-40 (35×33); 2. 28×39 (17×28); 3. 32×3 (21×41); 4. 3×6 (26×37); 5. 36×47 (B+)
Van der Wal-Van Leeuwen, 9e ronde

2. 1. ...(4-9!); 2. 37×26 (21-49)!; 3. 26×38 (49×46) (N+)
Heusdens-Van Aalten, 2e ronde

3. 1. ...(23-29!); 2. 34×23 (18×29); 3. 39-34 a)b)(29×40); 4. 35×44 (24×35); 5. 37-32 (11-16); 6. 32×21 (16×27) (N+)
a) 3. 37-32 (29-33)!; 4. 38×20 (27×49) (N+)
b) 3. 39-33 (27-32); 4. 38×18 (29×49) (N+)
Heusdens-Van der Wal, 13e ronde

4. 1. ...(21-27); 2. 32×12 (14-19); 3. 24×13 (15-20); 4. 25×14 (10×17); 5. 39-33 a)(27-32); 6. 37×28 (26×37); 7. 30-24 b)(22-27) c) 8. 24-19 (37-42); 9. 19-13 (5-10); 10. 33-29 (42-47); 11. 34-30 (47×8) 12. 30-24 (8×30); 13. 35×24 (10-15) (N+)
a) forcé en raison de la menace 5. ...(27-32); 6. 37×28 (22×44) (N+)
b) 7. 36-31 (37×26) ne change rien à l'affaire, les pions noirs 3 et 5 défendant trop bien l'aile gauche contre une attaque de débordement
c) une temporisation nécessaire. Sur 7. ...37-42; 8. 33-29! (22×33); 9. 29×47
Jansen-Van der Zee, 13e ronde

5. 1. ...(17-22); 2. 13-9 a)b)c) (22-27); 3. 9-3 (48-26!); 4. 3-14 d) (26-3!); 5. 15-10 e) (3×20); 6. 10-4 (27-32) (N+)
a) 2. 13-8 (5-10); 3. 15×4 (22-27); 4. 4×31 (48×3) (B+)
b) 2. 15-10 (5×14); 3. 13-8 (22-27); 4. 8-2 (25-30); 5. 2×35 (14-19); 6. 35×31 (48×26) (N+)
c) 2. 36-31 (48×26); 3. 13-9 (22-27); 4. 9-3 (27-31) (N+) par passage à dame du pion 31.
d) 4. 36-31 (27×36) (N+) par passage à dame du pion 31
e) 5. 14-19, 5. 14-23, 5. 14-28, 5. 14-37, 5. 14-41 ou 5. 14-46 perdent par 5. ...(3-14) (N+)
Schotanus-Van Aalten, 6e ronde

6. 1. 42-37! (8-12) a) 2. 33-29! (11-16) b)c)d) 3. 39-33! (28×30); 4. 35×24 (23×34); 5. 26-21 (17×26); 6. 43-39 (34×32); 7. 37×10 (26×37); 8. 41×21 (16×27); 9. 10-5 (B+)
a) 1. ...(17-21); 2. 26×17 (14-19); 3. 34-30 (25×34); 4. 39×30 (23×34); 5. 17×28 (23×32); 6. 31×22 (18×27); 7. 37×28 (13-18); 8. 43×34 (18-23); 9. 28-22 (27×18) (B+1)
b) 2. ...(2-8); 3. 37-32 (28×37); 4. 41×21 (11-16); 5. 29-24 (16×27); 6. 24-19 (13×24); 7. 34-30 (25×34); 8. 39×10 (B+)
c) 2. ...14-19; 3. 34-30 (25×34); 4. 39×30 (23×25); 5. 38-32 (27×38); 6. 43×3 (B+)
d) 2. ...(13-19); 3. 15-10 (4×15) e) ; 4. 39-33 (28×30); 5. 35×4 (23×34); 6. 49-44 (B+)
e) 3. ...(14×5); 4. 34-30 (25×34); 5. 39×30 (23×25); 6. 38-32 (27×38); 7. 43×5 (11-16); 8. 49-44 (5-10); 9. 35-30 (25×34); 10. 3-25 (B+)
Clerc-Van Aaten, 3e ronde

7. 1. 32-27 (18×29); 2. 28-22 (17×28); 3. 27-21 (26×17); 4. 30-24 (19×30); 5. 27-21 (26×17); 6. 30-24 (19×30); 7. 35×4 (B+)
Wesselink-Heusdens, 5e ronde

8. 1. ...(2-8); 2. 27-21 a)b) (19-24)!; 3. 29×20 (15×24); 4. 21-16 c)d) (18×29); 5. 34×23 (9-13); 6. 28-22 e) (12-18); 7. 23×12 (8×28)!; 8. 33×22 (24-29); 9. 39-33 (30-34); 10. 33×24 (34×45); 11. 38-33 f) (14-19); 12. 37-32 (19×30); 13. 32-28 (30-34); 14. 44-39 (45-50); 15. 39×30 (35×24) (N+)
a) 2. 37-31 (14-20); 3. 23×14 (7-11); 4. 6×17 (12×23 (N+1)
b) 2. 37-32 (9-13); 3. 27-21 (18-22); 4. 28×17 (19×37) (N+)
c) 4. 34-29 (9-13)!; 5. 29×9 (18×29); 6. 33×24 (30×19); 7. 9×18 (12×41) (N+)
d) 4. 37-32 (18×29); 5. 34×23 (12-17); 6. 21×12 (7×29) (N+1)
e) 6. 40-34 (13-18)!; 7. 34-29 (8-13!); 8. 29×9 (18×29); 9. 9×18 (12×41); 10. 33×24 (30×19) (N+)
f) 11. 22-17 (45-50); 12. 17-11 (50×33×26); 13. 11×2 (26-48); 14. 2×5 (48×2) (N+)
Schotanus-Sijbrands, 3e ronde

PAGES 106 ET 107

Bridge :

1. 2♠, le fit en 5-2 est préférable à 4-3.

2. 4♥, la deuxième enchère de votre partenaire réévalue considérablement votre main. Avec votre partenaire favori ou avec un expert, vous pouvez déclarer 4♦ qui montre le soutien à ♥ et un contrôle à ♦.

3. Passe, vous revenez dans la première couleur de l'ouvreur si la différence de votre nombre de cartes dans la deuxième couleur et la première est inférieure à deux.

4. Surcontre, suivi au tour suivant de 2♠.

5. 4♠ en barrage.

6. Surcontre.

7. 4♥, c'est un arrêt absolu, Sud montre qu'il y a deux levées directes à perdre.

8. 3SA, enchère forcing, Nord fera un baron ou annoncera sa couleur.

9. 4SA, en jump est un arrêt absolu.

10. Il faut impérativement passer le 10 de Nord, en effet si vous mettez une petite carte en Nord et qu'Est fournit le 9, vous serez à la devine au deuxième tour pour passer la bonne. En revanche, en fournissant le 10, vous ne perdrez qu'avec les deux honneurs en Est.

11. Il ne faut pas mettre la Dame au premier tour car si elle est bien placée au premier tour, elle le



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles — Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet — Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonnier — Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
78140 **VELIZY VILLACOUBLAY** - FEERICS, CC ART DE VIVRE — Tél. 39.56.65.79
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora — Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac — Tél. 42.83.52.23

PROVINCE
49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière — Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie — Tél. 90.85.33.57
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud — Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte — Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, rue du Comte de la Suze — Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot — Tél. 93.38.91.47
71100 **CHALON SUR SAONE** - LA TOUR DE MARCILLY, 2, passage Marcilly — Tél. 85.48.59.27
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste — Tél. 80.30.51.17
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU, 6, rue du Jeune Anacharsis — Tél. 91.54.02.14
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts — Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie — Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau — Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - HOBBY GAMES, Galerie Vauban — Tél. 68.51.83.00
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon — Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 16, rue de la Paix — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRABOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.32.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille — Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier — Tél. 75.43.49.02
56003 **VANNES CEDEX** - LIRE ET ECRIRE, 22, rue du Mené — Tél. 97.47.38.55
38090 **VILLEFONTAINE** - RECREABEAU, Centre Commercial Saint-Bonnet l'Etang — Tél. 74.96.55.84

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 02.734.22.55
CANADA - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette — Tél. 41.22.34.25.76

SOLUTIONS

sera également au deuxième. En revanche, si le Roi est en Est, il n'y a aucun avantage à mettre la Dame et vous empêcherez Est de contre-attaquer dans cette couleur s'il reprend la main.

12. Votre contrat est sur table à 100 %. Il faut couper deux ♦ au mort en utilisant les atouts pour communiquer puis jouer le 3♣ vers le 10. Sud en main doit offrir la douzième levée soit en rejouant dans une fourchette (♥ ou ♣), soit en rejouant ♦ en coupe et défausse.

13. Vous disposez de douze levées en jouant en mort inversé. En coupant trois ♦ du mort, on fera deux ♠, trois atouts maîtres, un ♦, trois ♣ et trois coupes en main. Si les atouts sont 4-1 on se rabattra sur une manœuvre de Guillemard (c'est-à-dire que l'on espèrera que la main qui possède les quatre atouts, possède également au moins trois ♣).

14. C'est un coup à jouer très soigneusement. Sud doit duquer l'entame pour couper les communications chez les adversaires. Puis commencer par l'impasse ♣ avant de jouer les ♠, sans quoi il lui manquera une reprise en main pour encaisser les ♣ en raison du partage probable des atouts 4-1.

15. Sud risque de perdre un ♣ et deux ♠. Il doit impérativement couper ses deux ♥, les ♣ du mort étant inexploitables par manque de reprise. S'il coupe le premier ♥ du 10, Est surcoupe du Valet et purge les atouts du mort ; il faut donc couper le premier ♥ de la Dame et Est ne peut plus rien faire.

16. 6♥, il est urgent d'établir une levée à ♥ tant que l'on tient les deux couleurs mineures.

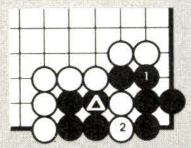
17. As ♦, votre partenaire est singleton, rejouez le 10♦ en préférentielle ♥.

18. 4♠, habituellement il faut débloquer la couleur, mais vous possédez 11 points, ce qui fait que votre partenaire ne peut détenir plus d'un point en plus de Dame, Valet ♠. Il ne pourra donc jamais reprendre la main pour exploiter les ♠. En fournissant le 4♠, vous assurez deux levées dans la couleur et le déclarant aura du mal à ne pas concéder trois levées dans les autres couleurs.

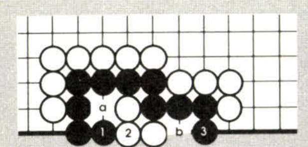
19. Il faut rejouer atout chaque fois que vous aurez la main ; en effet, vous diagnostiquez quatre ♣ en Sud ; si vous continuez ♣, le déclarant coupera un ♣ au mort qui constituera vraisemblablement sa dixième levée. En rejouant constamment atout, vous privez le déclarant d'une coupe et il n'a aucun autre moyen d'effacer ses perdantes ♣.

PAGES 108 ET 109

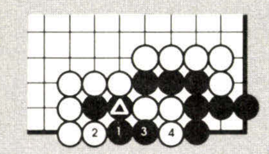
Go:



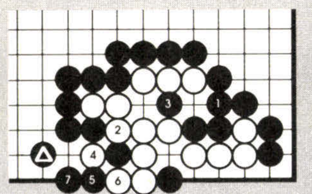
1. 3 en △. Noir doit connecter en 1. 3 est l'*Ishi no Shita*. Si noir 1 en 2, blanc 1 tue.



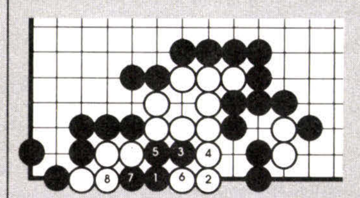
2. Noir 1 est le point vital (si blanc peut y jouer, noir est mort). Après 3, il y a *Seki*: noir vit. Si blanc approche en **a** ou **b**, noir capture 4 pierres et la forme est vivante).



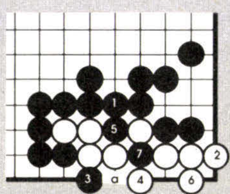
3. 5 en △. 1 est le point vital surprenant. Avec 3, noir sacrifie une pierre supplémentaire et prépare l'*Ishi no Shita* en 5. Si noir 1 en 3, blanc 1 est mortel.



4. Quoi de plus anodin que 1? C'est justement ça qui est beau. Ensuite, la séquente 5-7, grâce à la présence de △, détruit l'œil.



5. 9 en 5. 1 est le point vital et 3 est nécessaire pour éviter un *Ko*. Ensuite 7 prépare classiquement le *Ishi no Shita* 9 en 5.



6. Encore un coup qui ne paie pas de mine; 2 et 4 est la meilleure résistance et il y a *Ko*. Si blanc 4 en **a**, noir 6 tue.

PAGE 111

Othello:

1. C8/P/B2/P/B8. Il reste une case vide et Noir gagne 33-30.

2. A6/P/H3/P/G8 gagne 33-31 alors que tous les autres ordres perdent.

PAGE 112

Tarot :

1. Si la Dame est un soutien du Roi, elle est également celui du Cavalier. Dans tous les cas de figure, que ce soit à l'atout ou à la couleur, il faut uppercuter en troisième position. Ne donnez pas au preneur l'occasion de voler un pli ou de duquer la levée.

2. Vous ne devez accorder aucune confiance à l'adversaire. Vous prenez de la Dame sans hésiter, puisque Ouest vous a signalé une tenue au Cavalier. Si Nord ne coupe pas, vous pouvez même obéir à l'entame en jouant le Valet ♠.

3. Vous êtes face à un dilemme, car vous n'avez plus de certitude du Roi placé. Vos chances de réussite se trouvent réduites à 50 %. Prenez une pièce de monnaie (de petite valeur) et propulsez-la dans les airs... !

4. Vous contrôlez trois couleurs, et Ouest vous a mis à l'aise à l'entame. A votre tour de renseigner la défense. Vous coupez du Petit et jouez atout, car vous ne craignez plus de longueur pleine à ♥ chez l'adversaire.

5. Votre main ne justifie nullement un changement de couleur et vous pouvez exprimer votre faiblesse en jouant ♣ en toute sécurité. Qu'Est ait entamé sous la Dame ou le Cavalier, Sud ne peut s'excuser sans concéder une pièce.

6. Le gisement du Cavalier en Nord étant défini, la surcoupe à ♥ est immédiatement exploitable. Le sauvetage des points en défense doit constituer une action progressive. C'est pourquoi il n'est nul besoin de sacrifier la Dame de ♥ avant que le Cavalier n'ait été sauvé.

7. Vous conservez précieusement votre Roi, car le Cavalier est "marqué" chez le preneur et c'est à vous de contrôler la couleur. Certes, le Valet de Sud est destiné à forcer un honneur défensif, mais sûrement pas deux.

8. Vous savez que le Cavalier de ♣ est situé en Sud (la Dame ne pouvant être sèche). Tentez de trouver la coupe en jouant ♠. Ce changement de couleur ne reflète pas une main forte, mais le désir d'une recherche d'un gain de temps.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 40.74.48.48
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président-Directeur général :
Paul Dupuy
Directeur général :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Directeur commercial
publicité :
Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
Ventes au numéro :
Jean-Charles Guérault
assisté de
Marie Cribier
Réassorts et modifications :
Terminal E 91,
Tél. vert : 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse :
Michèle Hilling

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 40.74.48.48

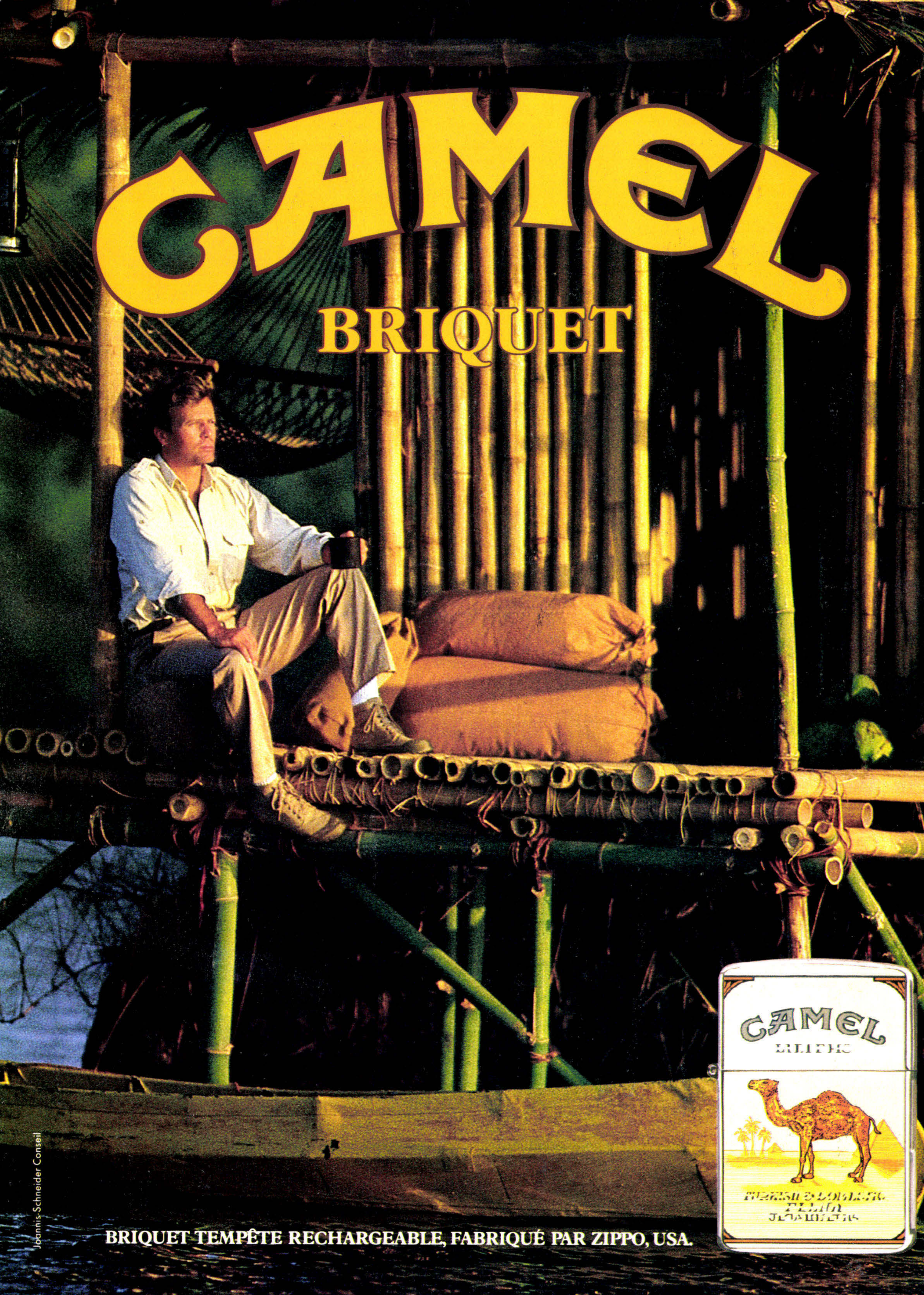


© **1988**
Jeux & Stratégie

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec Jeux & Stratégie sauf opposition motivée. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal.

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Paul Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant


JAMES BOND 007™
LE JEU DE RÔLE
Cet article n'est pas en vente dans les Relais Boutiques JEUX DESCARTES
VIVEZ L'AVENTURE DANS LES SERVICES SECRETS DE SA MAJESTE
Relais Boutiques JEUX DESCARTES:
TOUT LE JEU
Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page 119.


CAMEL
BRIQUET
BRIQUET TEMPÊTE RECHARGEABLE, FABRIQUÉ PAR ZIPPO, USA.
CAMEL
Joannis-Schneider Conseil